日本語版

FORGOTTEN REALMS

Neverwinter Nights™

ネヴァーウィンター・ナイツ

取扱説明書

DEVELOPED BY BIOWARE CORP

DUNGEONS & DRAGONS

ATARI

SEGA

取扱説明書は使用前に必ずお読みになり、いつでも見られるよう大切に保管してください。

⚠ 注 意　セガPCディスク使用上のご注意

●健康上のご注意●

●ごくまれに強い光の刺激や点滅、モニターやテレビ画面などを見ていて、一時的に筋肉のけいれん・意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、このソフトを使用する前に必ず医師と相談してください。また、使用中にこのような症状が起きたときは、すぐに使用をやめ、医師の診察を受けてください。

●このソフトを使用するときは、部屋を明るくし、なるべくモニターやテレビ画面から離れてください。また、健康のため、1時間ごとに10～20分の休憩をとり、疲れているときや睡眠不足での使用は避けてください。

●キズや汚れをつけない●

ディスクの両面にはキズや汚れをつけないよう、扱いには注意してください。また、ディスクを曲げたりセンター孔を大きくしないでください。

●汚れを拭くときは●

ディスクはレンズクリーニングなどに使うやわらかい布で、中心部から外周部に向かって放射状に軽く拭き取ってください。なお、シンナーやベンジンなどは使わないでください。

●文字を書いたりしない●

ディスクの両面には文字を書いたり、シールなどを貼らないでください。

●保管場所に注意する●

使用後のディスクは元のケースに入れ、高温・高湿になる場所を避けて保管してください。

SEGA PCディスクは、コンピューター専用ソフトです。普通のCDプレイヤーなどで使用すると、ヘッドホンやスピーカーなどを破損する恐れがありますので、絶対に使用しないでください。

★本ディスクにRead meが入っている場合は、必ずお読みください。大切な情報を記載しています。

●パソコン本体の取扱説明書もあわせてご覧ください。
●このディスクを賃貸業に使用することを禁じます。
●この取扱説明書を無断で複製（コピー）することを禁じます。
●このソフトを無断で複製（コピー）することおよび解析することを禁じます。
●付属のユーザー登録ハガキまたはインターネットによるユーザー登録を必ず行ってください。ユーザー登録がされていない商品では、サポートを受けることができません。
●この取扱説明書の再発行はいたしません。大切に保管してください。
●弊社の商品は、常に調査・研究・改良の努力を行っておりますので、お買い求めのソフトウェアと印刷物の内容が一部異なっている場合があります。あらかじめご了承ください。

このたびはセガPCソフト『ネヴァーウィンター・ナイツ　日本語版』をお買い上げいただき、誠にありがとうございました。ゲームを始める前にこの取扱説明書を必ずお読みください。

動作環境

本ソフトをプレイするには以下の条件が必要です。

	必要システム環境	推奨システム環境
OS	Windows 98/Me/2000/XP（2000の場合はSP2以降）	
CPU	Pentium Ⅱ 450MHz以上	Pentium Ⅲ 800MHz以上
メモリ（内蔵RAM）	128MB以上	256MB以上
ハードディスク空き容量	1.2GB以上	2.0GB以上
ディスプレイ解像度	800 × 600ドット以上、High Color（16ビット）以上	
CD-ROMドライブ	8倍速以上	
グラフィックボード	OpenGL対応ボード VRAM16MB以上	OpenGL対応ボード VRAM64MB以上
サウンドボード	DirectSound対応ボード	
ネットワーク環境	モデム（56kbps以上）、LANを介したインターネット環境	

ご注意（お客様がご使用のコンピュータ、周辺機器等を総称して「PC」としています）

- 本ソフトはDirectX(8.1)を使用しています。ご使用のPCがDirectXに対応かは、ご使用のPCメーカーにお問い合わせください。
- TFT方式以外の液晶モニタ・NEC PC-9821シリーズには対応しておりません。
- 各種ドライバの入手や導入、設定の変更や更新などにつきましては、お客様ご自身の責任において行ってください。お使いのPCと各種ドライバの組み合わせや相性等により、正常に動作しない場合がありますので、あらかじめご了承ください。
- ネットワークプレイにつきましては、お客様ご自身の責任において行ってください。
- ネットワークプレイに関して英語版との互換性はありませんが、海外のモジュールはプレイ可能です。

■動作確認済みグラフィックチップ：nVIDIA GeForce2シリーズ、3シリーズ、4MX440、4Ti4200

※その他グラフィックチップの情報については公式ホームページ（http://sega.jp/pc/nwn/）でご確認ください。

※動作確認済みチップ以外では動作保証できません。

- ノートパソコンは動作保証外となります。

インストールのご注意：英語版をお持ちの方へ

英語版をあなたのPCにインストールしている場合は、一度、アンインストールをしてから、日本語版をインストールしてください。英語版のセーブデータを使って日本語版でプレイすることは可能です。その場合は日本語版をインストールしたフォルダに、英語版のセーブデータ（saveフォルダ及びmpsaveフォルダ）をコピーしてください。

インストール後のご注意：インストール後は、本ソフトのPlay DiscをCDドライブにセットしておいてください。Play DiscがCDドライブにセットされていないと、ゲームはプレイできません。

目次

ゲームを始める前に

インストール前のご注意：ウイルスチェックプログラムなどのユーティリティーやアプリケーションソフトを実行している場合は、それらのソフトをいったん終了してからインストールを始めてください。これらのソフトはインストールの妨げとなる場合があります。

インストールのしかた（画面写真はWindows XPのものです）

本ソフトはハードディスクにインストール（セットアップ）して使用します。インストールは以下の手順で行ってください。

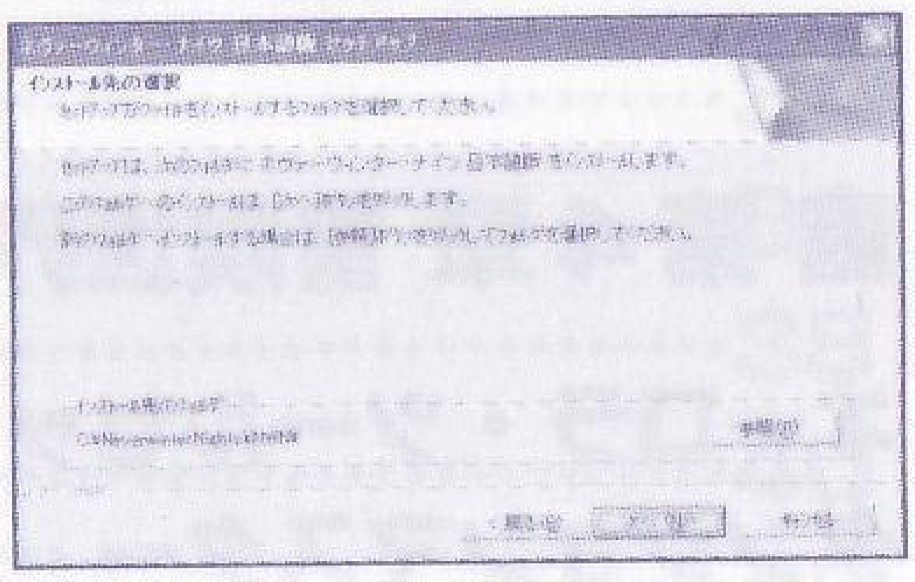


オートランメニュー

❶Windowsを起動し、本ソフトのCD-ROM（Install Disc 1）をCDドライブにセットすると、オートランメニューが表示されます。

❷「インストール」をクリックします、画面が表示されたら「次へ」をクリックします。

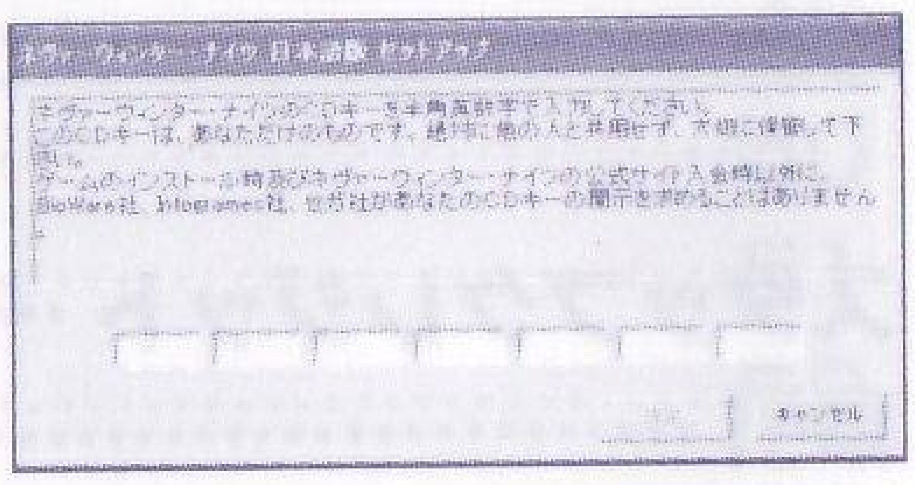
❸使用許諾契約画面が表示されます。同意いただける場合は「はい」を選び、「次へ」をクリックします。


インストール先の選択画面

❹インストール先のフォルダの選択画面が表示されます。インストール先のフォルダを変更するときは「参照」を、そのままでいい場合は「次へ」をクリックしてください。

❺セットアップタイプの選択をします。「ミニマムインストール」（プレイディスクの内容はインストールしません）か「推奨インストール」（必要なデータをすべてインストールします）のどちらかを選び、「次へ」をクリックしてください。

❻「テクスチャパックの選択」（テクスチャーの品質を選択）、「プログラムフォルダの選択」、「追加ショートカット」の選択画面が表示されます。設定を変更したい場合は各画面の指示に従ってください。「次へ」をクリックして進みます。


CDキーの入力画面

❽追加ソフトウェアの情報が表示された後に、「ファイルコピーの開始」画面が表示されます。「次へ」をクリックするとCDキーの入力画面になります。正しく入力されるとインストールが開始されます（半角英数字で入力してください）。インストール中は画面の指示に従いCD-ROMの入れ替えを行ってください。

※CDキーはこの取扱説明書の裏表紙に表示されています。大切な情報ですので、なくさないようにご注意ください。なお、CDキーの再発行はいたしませんのでご了承ください。

DirectXのインストール

ゲームのインストールを終えると、PCにインストールされているDirectXのバージョンを自動的に判別します。DirectXのインストールが必要な場合インストール画面が表示されますので、画面の指示に従いインストールしてください。後でインストールする場合はInstall Disc1から行えます。

メニュー画面が表示されないときは

CD-ROMをセットしても自動的にメニュー画面が表示されない場合は、「マイコンピュータ」内の本ソフトCD-ROMがセットされているCDドライブアイコンをダブルクリックしてください。それでも画面が表示されない場合は、「マイコンピュータ」から本ソフトのCD-ROM内にある「Autorun.exe」をダブルクリックしてください。

インストール後のご注意

インストール後も、本ソフトのCD-ROM（Play Disc）はCD-ROMドライブにセットしておいてください。本ソフトのCD-ROMがCD-ROMドライブにセットされていないとゲームをプレイできません。

アンインストールのしかた

本ソフトが不要になったら、以下の手順でゲームをアンインストール（削除）してください。

❶Windowsを起動します。すでに起動している場合は、他のアプリケーションを終了してください。

❷スタートメニューの「すべてのプログラム」（Windows 98/Me/2000の場合は「プログラム」）にある「ネヴァーウィンター・ナイツ　日本語版」→「ネヴァーウィンター・ナイツ　日本語版のアンインストール」を選択してください。確認のダイアログで「はい」をクリックするとアンインストールが始まります。

コントロールパネルの「アプリケーション（プログラム）の追加と削除」を使ってもアンインストールができます。

ゲームの開始・終了

インストール後、スタートメニューの「すべてのプログラム」（Windows 98/Me/2000の場合は「プログラム」）にある「ネヴァーウィンター・ナイツ　日本語版」→「ネヴァーウィンター・ナイツ　日本語版」を選択してください。オートランランチャーメニューが表示されます。

プレイ：ゲームを開始します（→P.9）。

ツールセット：「オーロラ・ツールセット」を起動します（→P.186）。

DMクライアント：ダンジョンマスターとしてゲームを開始します（→P.196）。

Readme：本製品の重要な情報が記載されている「Readme」ファイルを開きます。

コンフィグ設定：ゲームの設定をします（→P.24）。

アップデート：インターネットに接続し、アップデートパッチがある場合、ダウンロードして適用します。

終了：オートランランチャーメニューを終了します。

ゲームを終了する時は、メインメニューの「終了」を選択するとゲームを終了させることができます。また、ゲーム中にキーボードの【Alt】キー+【F4】キーを押すと終了確認ダイアログが表示され、「はい」を選ぶとゲームを終了できます。

はじめに ～Introduction～

『ネヴァーウィンター・ナイツ』の世界へようこそ！

『ネヴァーウィンター・ナイツ』は会話型（テーブルトーク）RPG「ダンジョンズ・アンド・ドラゴンズ」（以下「D&D」）の第3版ルールを採用し、ファンタジー世界「フォーゴットン・レルム」（以下「レルム」）を舞台とした長編コンピュータRPGです。D&Dやレルムをご存じない方は、恐ろしき魔獣、神秘的な魔術、そして手に汗握る冒険に満ちたこの世界を心ゆくまでお楽しみください。経験者の方は、PCゲーム作品として未だかつてないほどの高みに昇華されたD&Dを隅々までご堪能ください。

『ネヴァーウィンター・ナイツ』は才能と意欲に溢れる大勢のスタッフの手で、5年近い開発期間をかけて創りあげられました。この期間中、スタッフは少ない時はたった一人、最大時には65人もの大人数がフルタイムで開発に従事することもありました。BioWare社はこれまでにも『バルダーズ・ゲート』、『バルダーズ・ゲート2』のような大作をお届けしてきましたが、今回『ネヴァーウィンター・ナイツ』ではそのさらに上を目指し、プレイヤーの皆様が各々の理想の冒険世界を実現させられるよう、シナリオ開発ツール「オーロラ・ツールセット」を同梱しています。『ネヴァーウィンター・ナイツ』の公式キャンペーンシナリオの制作にも使用されたこれらのツールを駆使し、ゲーム開発の醍醐味を我々と同じ視点で味わっていただくことを願ってやみません。

プレイヤーの皆様には、『ネヴァーウィンター・ナイツ』の世界で遊び、様々な実験と試行錯誤をし、そして皆様独自の冒険世界を創っていただきたいのです。我々がお届けする公式キャンペーンシナリオをプレイし、開発ツールで様々な実験をし、オリジナルのキャンペーンワールドを生み出してみてください。そしてインターネットを介し、世界中のプレイヤーが生み出した無数の世界にも、是非足を運んでみてください。

皆様の旅路が実り多きものでありますように。

Trent T. Oster
Producer - *Neverwinter Nights*
BioWare Corp.

本マニュアルの内容について

このマニュアルは大きく分けて４つの章に別れています。

１章「ゲーム概要」では『ネヴァーウィンター・ナイツ』（Neverwinter Nights、以下NWN）をプレイするのに必要な要素を一通り網羅しています。プレイヤーの分身である主人公キャラクターの作成から、ゲーム世界の移動や探索についてや、インターネットを介してのマルチプレイで冒険をする方法について解説しています。

２章「冒険の舞台とそこに住む人々」では「フォーゴットン・レルム」（Forgotten Realms、以下「レルム」）の別名で知られる、活気に溢れる「フェイルーン」（Faerun）の地を御紹介し、大都市「ネヴァーウィンター」（Neverwinter）から「スパイン・オブ・ザ・ワールド」（Spine of the World）山脈の未開の山々にかけて広がる地域について解説しています。これらの設定に関する情報はNWNのプレイに必須ではありませんが、レルムの世界のイメージが掴みやすくなることでしょう。

３章「プレイヤーズ・ハンドブック」ではNWNのゲーム中でD&Dのルールがどのように使用されているのかを解説しています。この章の構成・内容はプレイヤーの皆様がゲームのシステムおよびルールを理解し、冒険に際してゲーム世界とのかかわりを最大限に楽しめるように工夫されています。

４章「冒険世界の自作と管理」ではNWNに同梱されている２つのプログラム、「オーロラ・ツールセット」（Aurora Toolset）および「ダンジョンマスター・クライアント」（Dungeon Master Client、以後「DMクライアント」）について解説しています。オーロラ・ツールセットは開発元BioWare社がNWNの公式キャンペーンの製作に用いたものと同一の冒険世界創造用ツール集です。DMクライアントはマルチプレイヤー・セッションの進行・管理を担う「ダンジョンマスター」役を務めるプレイヤーのため、ゲームエンジンに種々の機能を追加したものです。これによって、会話型RPGのスタイルに沿ったセッションの運営がNWNのゲーム内で可能になります。

物語の背景

かつて強大な都市であったネヴァーウィンターの街は、今や混乱と恐怖のるつぼと化していた。「死悶の疫」と呼ばれる原因不明の疫病により何千人もの市民が命を落とし、さらに何千人もの者が病床に伏して苦しんでいたのだ。病魔がフェイルーン全土に広がるのを恐れたネヴァーウィンターの支配者ロード・ナッシャー・アラゴンダーは街の城門を閉ざし、病に倒れた者も健康な者もまとめて市内に閉じ込め、外界から隔離した。

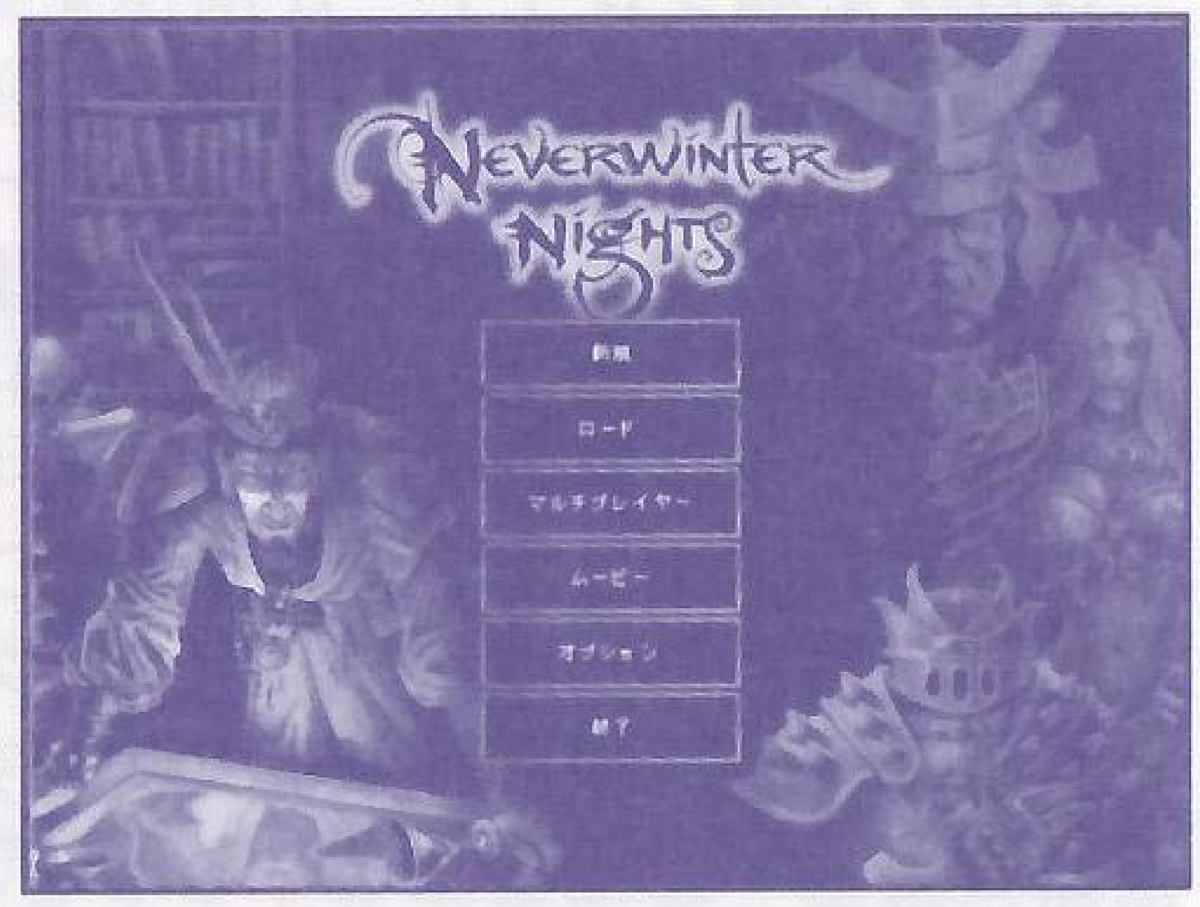
ロード・ナッシャーの腹心、レディ・アリベス・ド・ティルマランドは市内の冒険者達に対し、治安を維持し、疫病の治療法の発見に助力するよう懸命に呼びかけた。栄誉と報酬を目当てに大勢の者が彼女のもとに集まったが、焼け石に水であった。病魔の影は日増しに広がり、野火のごとくネヴァーウィンターの貧しい者達をなぎ払っていった。多くの冒険者が英雄を夢見つつも志半ばで倒れ、治療法の見つかる気配は皆無であった……。



第1章　ゲーム概要

■ すぐにプレイを開始するには

●ゲームの開始



メインメニュー

ゲームを起動するとオープニングムービーが再生された後に、NWNのメインメニューが表示されます。各ボタンにより以下の内容が選択できます。

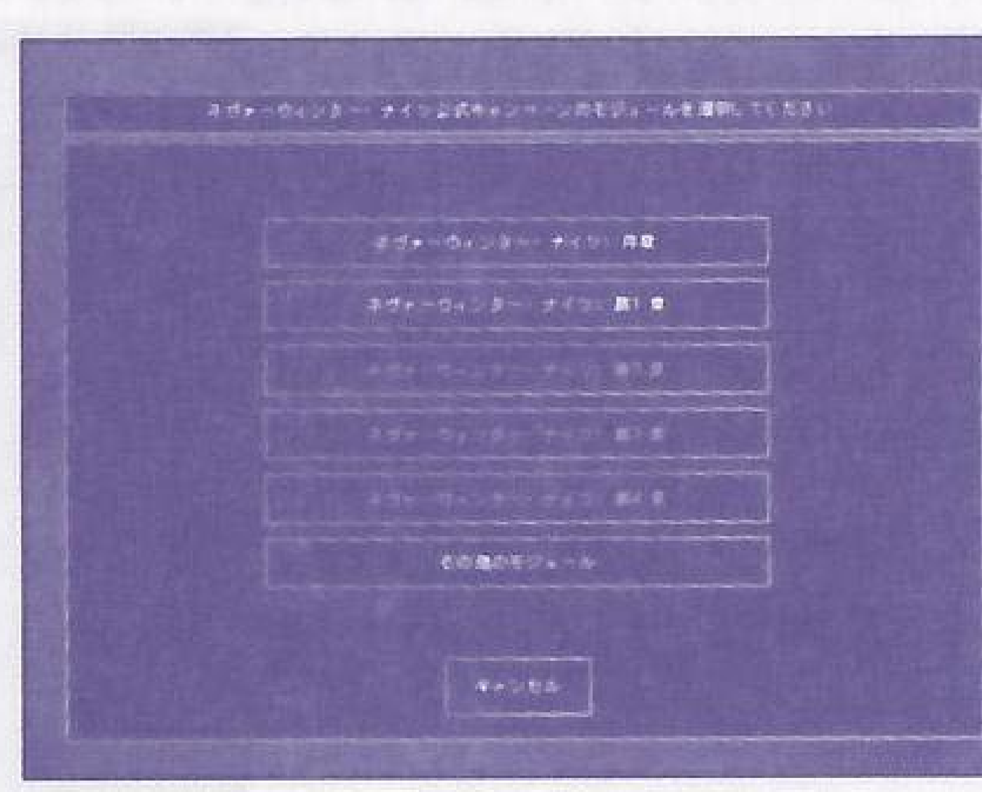
新規……………………シングルプレイヤーモードで新しい冒険を始めます。プレイするモジュール（冒険のシナリオ）を選択する画面へと進みます。

ロード…………………シングルプレイヤーモードのセーブデータを読み込み、冒険の続きを楽しむことができます。（→P.17　1章「セーブデータの保存／呼び出し」）

マルチプレイヤー…インターネットやLAN上のセッションに参加したり、お使いのコンピュータをサーバーにしてセッションを立ち上げることができます。（→P.29　1章「マルチプレイヤーモード」）

ムービー………………公式キャンペーンの本編中で再生されたムービーを鑑賞することができます。

オプション……………ゲームの難易度からグラフィック、サウンド、操作方法などの各種設定を変更することができます。（→P.24　1章「オプション画面」）


モジュール選択画面

初めてプレイする際は、「新規」をクリックし、モジュール選択画面で【ネヴァーウィンター・ナイツ：序章】を選んでください。キャラクター作成へと進みます。
「新規」のモジュール選択画面では、公式キャンペーンを章別に選択できるほか、「その他のモジュール」をクリックすることでユーザーが自作したモジュールなど、公式キャンペーン以外のモジュールを読み込むことも可能です。

※「その他のモジュール」として読み込むにはモジュールファイル（拡張子「.mod」）をNWNのインストール先フォルダ内、「modules」フォルダに入れておく必要があります。

●キャラクター作成

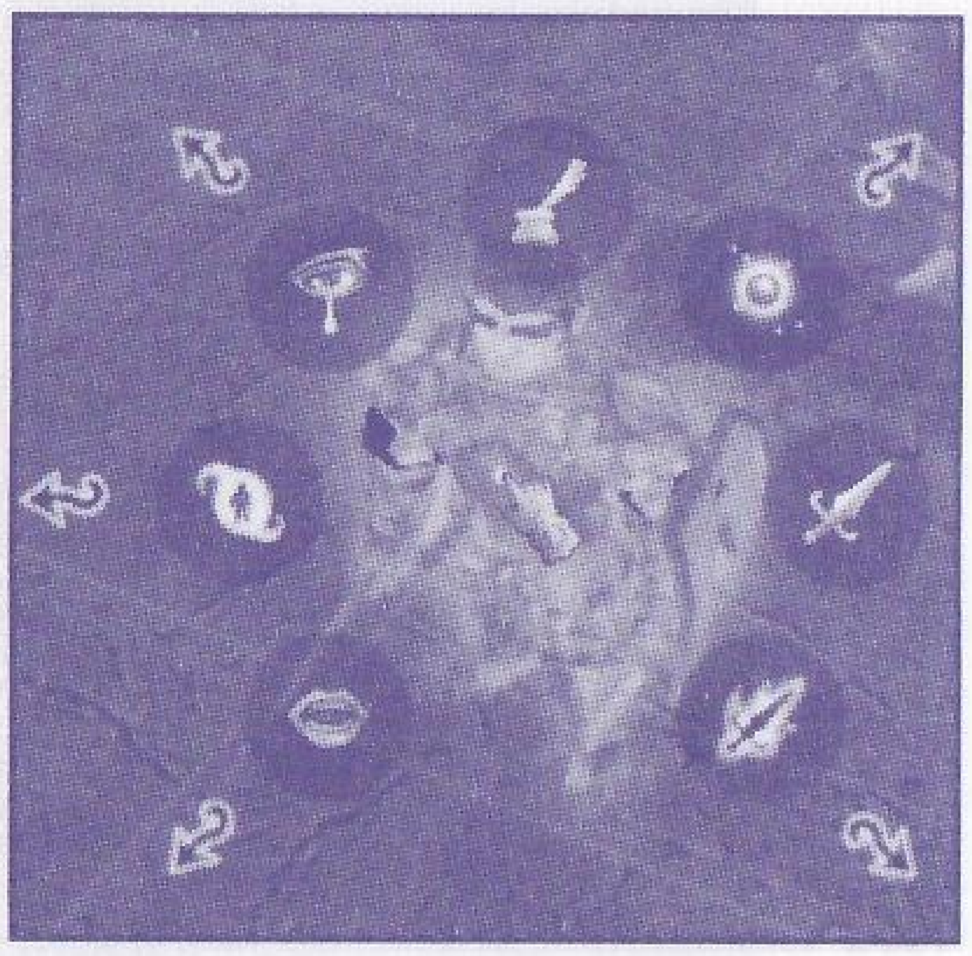
NWNのプレイを始める前に、まずはプレイヤーの分身であるキャラクターを作成する必要があります。すぐにゲームのプレイに移りたい方は、「作成済みキャラクターの選択」を選び、プレイしたいキャラクターを選んで「プレイ」をクリックしてください。キャラクターを新規作成する場合は「新規キャラクターの作成」を選択してください。詳しくは3章「キャラクター作成」（→P.44）で説明します。

■ ゲーム内の各種画面

NWNのゲーム画面はプレイをなるべく妨げないように設計されています。いくつかのウィンドウ（一括で非表示にすることも可能です）を伴ったメイン画面を基調に、各種のパネルがその半面ずつに半透明表示される形となっています。

NWNではプレイヤーが操作するキャラクターが常に画面の中央に表示されます。操作は基本的にマウスカーソルの移動と左右のクリックによって行います。ホイール付マウスの場合、ホイール回転でメニューのスクロール、ホイールボタンを押したままマウスを移動させると視点を変更することができます。地面や床を左クリックするとキャラクターはその地点に向かって移動します。指定した目標が近ければキャラクターは歩き、遠ければ走ります。【Shift】キーを押したまま移動を指示するとキャラクターは目標との距離にかかわらず歩行し、ダブルクリックすれば走ります。宝箱やモンスターなどにマウスカーソルを合わせるとカーソルの形が変化し、宝箱ならば「開く」、モンスターならば「攻撃する」などの操作を表すポインタとなります。この状態で左クリックをするとそれぞれの操作が実行されます。別の操作を行なう場合は対象にマウスカーソルを合わせた状態で右クリックし、ラジアルメニューを開いてコマンドを選択してください。

●ラジアルメニュー（Radial Menu）



ラジアルメニューはNWNの操作系の根幹を成すシステムです。操作の対象にマウスカーソルを合わせて右クリックをすることでラジアルメニューが呼び出され、対象を中心に円状にいくつかのアイコンが表示されます。

ラジアルメニュー上には、右クリックをした対象に対して行なうことのできる攻撃や呪文詠唱などの種々の操作が表示されます。いずれかのアイコンにマウスカーソルを合わせて左クリックすることで、選択したコマンドがその対象に対して実行されます。ラジアルメニューの展開をキャンセルする場合はどのアイコンもハイライトされていない状態で右クリックをしてください。アイコンの外側に矢印が表示されている場合はそのコマンドはさらに複数のコマンドに分かれます（アイコンにマウスカーソルを合わせた時にそれらのコマンドがアイコンの周囲に小さく表示されます）。この状態で左クリックをすることでサブメニューに進むことができます。

ラジアルメニューの操作をより素早く行なう方法が２通りあります。サブメニューをもつアイコンを選択する際に、マウスボタンを押したままカーソルをアイコン外側の矢印までもっていくと、クリックしなくてもサブメニューが呼び出されます。サブメニュー表示後に選択したいコマンドをポイントしてボタンを離せば、そのコマンドが選択されます。２つめの方法は、ラジアルメニューのアイコン位置ごとにショートカットキーを割り当て、キーボードからラジアルメニューを展開／操作することです。（→P.24　１章「オプション画面」）

●クイックバー（Quickbar）

画面の下縁に位置するクイックバーを活用することで、様々なコマンドをキー入力１つで発動させせることができます。クイックバーは１２個のスロットに分かれており、それぞれがキーボードのファンクションキー（左から【F1】～【F12】）に対応しています。

クイックバーの登録を行なうには、３つの方法があります。

❶ スロットを右クリックし、ラジアルメニューから割り当てたいコマンドを選択します。一部の特技はこの方法を使わないと登録できません。

❷ 呪文を登録する場合は、「呪文一覧画面」から呪文アイコンをスロットにドラッグ＆ドロップします。複数の使用方法をもつ呪文は、割り当てたスロットを右クリックしてラジアルメニューを呼び出して切り替えることができます。

❸ アイテムを登録する場合は、「所持品画面」からアイテムをスロットにドラッグ＆ドロップします。武器と盾／二刀流については両手分の設定を１つのスロットに割り当てることができます（二刀流の場合は先に登録した武器が利き手に装備されます）。飛び道具の弾薬をスロットに割り当てておけば、キー１つで弾薬を切り替えることもできます。複数の使用方法をもつアイテムは、割り当てたスロットを右クリックしてラジアルメニューを呼び出して切り替えることができます。

【Shift】キー、【Ctrl】キーをそれぞれ押したままにすることでクイックバーの内容が２段目、３段目に切り替わるため、クイックバーのスロットは最大で３６スロット分まで設定することができます。

●メイン画面（The Main Gameplay Screen）

ゲームのメイン画面には冒険世界そのものに加えて、９種類の情報パネルが表示されます。これらのパネルは【H】キー（初期設定）によって一括で表示／非表示を切り替えることができます。

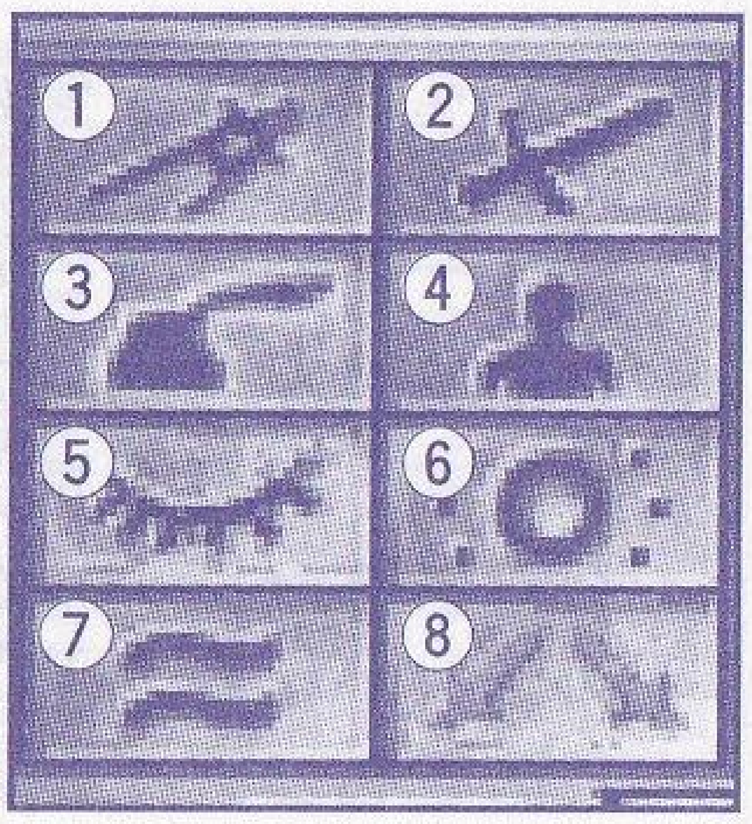


❶ キャラクターのポートレート
❷ 画面呼び出しボタン
❸ パーティ・バー
❹ チャット／メッセージウィンドウ
❺ チャットメッセージ入力バー
❻ クイックバー
❼ コンパス
❽ アクション・キュー
❾ ステータス・バー

❶ キャラクターのポートレート（Character Portrait）

キャラクター作成時にプレイヤーが選択した外見の画像です（→P.51　3章「キャラクター画像」）。ポートレートの左縁に沿って赤い縦長の「ヒットポイント・バー」があり、キャラクターの残りヒットポイントの目安となります。キャラクターが毒に冒されるとこのバーは緑色に、病気に冒されると茶色に変化します。なお、旅の仲間などの味方がパーティ内にいる場合、所持品欄でポーション系のアイテムをクリックして掴み、味方のポートレート上にドロップすると飲ませることができます。

❷ 画面呼び出しボタン（Options Box）



各種サブ画面を呼び出すボタンが集まっています。

左上から右下にかけ、① マップ画面（→P.22）、② 所持品画面（→P.20）、③ 日記画面（→P.23）、④ キャラクター情報画面（→P.18）、⑤ 休息（→P.42）、⑥ 呪文一覧画面（→P.21）、⑦ オプション画面（→P.24）、⑧ プレイヤー一覧画面（マルチプレイモード時のみ有効）の順に並んでいます。いずれもショートカットキー（割り当て変更はオプション画面から）で呼び出すことが可能です。

❸ パーティ・バー（Party Bar）

シングルプレイヤーモードでは雇い入れた仲間、召喚したモンスターや動物の相棒、使い魔、呪文で寝返らせた敵などがここに表示されます。マルチプレイヤーモードでは、パーティに所属する他のプレイヤーキャラクターおよびその味方も表示されます（→P.38　2章「仲間になる冒険者たち」）。

キャラクターのポートレートにカーソルを合わせると、キャラクターの名前、ヒットポイント（現在値／最大値）および現在いるエリア名が表示されます。ポートレートを右クリックするとラジアルメニューが展開し、配下のキャラクターならば大まかな行動を指示することができます。

パーティ・バーのキャラクターが同エリア内にいる場合は、現在位置の方角が矢印で表示されます。その下のボックスには、キャラクターの行動がアイコン表示されます（戦闘中：剣／休息中：焚き火／死亡時：ドクロ）。

❹ チャット／メッセージウィンドウ（Chat Window）

ゲーム中の各種メッセージが表示されます。ウィンドウ上縁の黒枠部分を左クリックするとウィンドウを最小化／復帰、ドラッグするとウィンドウの上下サイズを変更することができます。右クリックするとラジアルメニューが展開し、ここから各情報の表示／非表示の設定や、ウィンドウの分割／統合の設定ができます。

他のプレイヤーからチャットメッセージを受けた場合、ウィンドウ内にあるそのプレイヤーのポートレートをクリックしてからチャットメッセージを入力・送信すると、内容は対象プレイヤーにのみ送信されます。

❺ チャットメッセージ入力バー（Chat Entry Bar）

チャットメッセージを入力・送信するためのウィンドウです。カーソルで入力バーをクリックするか、【Enter】キーを押すことで入力可能になり、再び【Enter】キーを押すことでメッセージを送信します（連続でメッセージを送信する際は送信時に【Enter】キーを２回連続で押すようにするとスムーズに次のメッセージの入力に移行できます）。

入力バーの左端にある表示は現在の送信モードを表しており、ここを左クリックすることで「シャウト」（Shout）、「ウィスパー」（Whisper）、「トーク」（Talk）、「パーティ」（Party）、「DM」のいずれかに切り替えることができます。なお、チャットメッセージの先頭に以下のコマンドをつけることで、送信モードを切り替えずに各種類のメッセージを送ることができます。コマンドを半角で入力し、半角１文字分のスペースを空けてメッセージを入力します。コマンドの先頭は半角の「/」（スラッシュ）となります。

「シャウト」：「/S」もしくは「/s」→メッセージがキャラクターの頭上に表示され、またサーバーにいる全プレイヤーにチャットメッセージとして送信されます。不特定多数の注意を喚起するには有効ですが、ロールプレイ重視のサーバーでは使用に際してルールが設けられている場合があります（不用意に使うとマナー違反になる、など）。

「ウィスパー」：「/W」もしくは「/w」→メッセージがキャラクターの頭上に表示されます。ごく近くにいるプレイヤーのみ、メッセージウィンドウにも内容が表示されます。

「トーク」：「/TK」、「/tk」もしくは「/talk」→メッセージがキャラクターの頭上に表示され、画面内にいるプレイヤーに対してはメッセージウィンドウ内にも表示されます。ロールプレイ重視のサーバーなどでは、このモードの使用を推奨している場合があります。

「パーティ」：「/P」もしくは「/p」→同じパーティ内の仲間にのみチャットメッセージが送信されます。仲間以外のプレイヤーには、たとえ目の前にいたとしてもメッセージが読まれることはありません。「パーティ」メッセージはダンジョンマスター（DM）側には表示されます。

「テル」：「/TP "プレイヤー名"」もしくは「/tp "プレイヤー名"」→指定したプレイヤーにのみチャットメッセージを送信します。他のプレイヤーには（たとえ目の前にいたとしても）メッセージが読まれることはありません。メッセージウィンドウ内の他プレイヤーのポートレートをクリックしたり、パーティを組んでいるプレイヤーであれば画面右端のポートレートをダブルクリックすると「/tp "プレイヤー名" 」までが自動的にチャットメッセージの先頭に入力されます。

※プレイヤー名をキーボード入力により指定する場合はコマンドとの間を半角１文字空け、半角の「"」（ダブルクォーテーション）内にプレイヤー名を入れ、その後にメッセージを入力するようにしてください。

「DM」：「/DM」もしくは「/dm」→マルチプレイヤーセッションの運営役である「ダンジョンマスター」にメッセージを送信します。

❻ クイックバー（Quickbar）

多岐に渡るカスタマイズが可能な12個のスロット群で、スロット自体をクリックするか、個々のスロットに対応したキーボード上のファンクションキー（【F1】～【F12】）を押すことで登録しているコマンド等を使用します。【Shift】キーおよび【Ctrl】キーと組み合わせることで合計36種類の機能を登録することができます。

❼ コンパス（Compass）

現在の視点からみた方位を表示しています。コンパスの「N」は常に北を示すので、「N」の指している方向に進めば北へ向かうことになります。マップ画面と組み合わせることで冒険をスムーズに進めることができます。なお、コンパスにマウスカーソルを合わせるとゲーム世界での現在の月日および時間がポップアップ表示されます。

❽ アクション・キュー（Action Queue）

画面の左上隅から上縁沿いに右側へ並んで表示されるアイコンの列で、キャラクターが現在行なっている行動、および次にとる予定になっている行動を表示するものです。戦闘中などに素早く複数のコマンド（特に、詠唱に時間のかかる呪文など）を入力した場合に最大10個まで表示されます（これ以上の入力は画面上には表示されませんが登録は可能です。行動が実行されるたびに次のものが繰り上がっていきます）。

列中のアイコンは左クリックすることで個別にキャンセルすることができ、列の途中のアイコンをキャンセルした場合はそれ以後のものが繰り上がります。なお、キャラクターに移動や攻撃を指示すると、アクション・キュー内に並んでいる行動はすべてキャンセルされます。

❾ ステータス・バー（Status Bar）

プレイヤーが操作しているキャラクターに現在影響を及ぼしている呪文などの特殊効果がアイコン表示されます。能力を強化する呪文やポーションの効果によるボーナス、あるいは敵の呪文や毒などのペナルティーを受けている場合はそのことを表すアイコンがここに表示されます。カーソルを個々のアイコンに合わせると効果の簡単な説明がポップアップ表示されます。効果が消える寸前になると、該当するアイコンの表示が点滅します。

※【Tab】キーによるハイライト機能

【Tab】キーを押したままにすることで、メイン画面内のすべての操作可能なオブジェクト（宝箱、扉など）および画面に現れているすべてのキャラクター（味方、モンスターなど）がハイライト表示されます。なお、ハイライト時にはキャラクターの頭上に大まかな健康状態が表示されます。

■ ゲーム世界における種々の操作

● モンスター／NPC

敵意をもったモンスター等にカーソルを合わせると、モンスターが赤くハイライトされ、カーソルが剣の形をした攻撃アイコンに変化します。この状態で左クリックをすることで目標への物理的な攻撃を指示することができます。なお、モンスターを右クリックしてラジアルメニューの「調べる」を選択すると、相手のポートレートおよび戦った場合の手強さの目安を知ることができます（→P.203 表１「モンスターの脅威度」）。

中立ないし友好的なキャラクター（Non-Player Character、NPC。プレイヤーが操作するキャラクター以外の登場人物）はカーソルを合わせた場合に青くハイライトされ、カーソルが人の横顔の形をした会話アイコンに変化します。この状態で左クリックすると、その人物に近づいて話しかけようとします。

※【Tab】キーを押したままにすると、画面内のすべての敵対的なキャラクターは赤く、中立／友好的なキャラクターは青くハイライトされます。オプション画面にて、この機能を【Tab】以外のキーに割り当てることも可能です。

● アイテム

メイン画面／所持品画面中のアイテムを右クリックして「調べる」コマンドを選択すると解説が表示されます。魔法のかかったアイテムは発見時に未鑑定（正体不明）の場合がありますが、これらのアイテムは〈伝承知識〉技能の値が十分に高ければ「調べる」コマンドで自動的に鑑定され、正体が判明して使用可能になります。〈伝承知識〉技能が足りない場合は「アイデンティファイ」や「レジェンド・ロア」の呪文により鑑定できる場合があります。

なお、これらの方法以外にも種々の店にて手数料を支払い、鑑定してもらうことができます。（→P.176 ３章「装備品、魔術品、宝」→「アイテムの鑑定と〈伝承知識〉技能」）

武器・防具の類はラジアルメニューから「装備」を選択することで直接身につけることができるほか、クイックバーに登録するとキー１つで装備／装備解除できます（→P.13 １章「クイックバー」）。

宝石や矢、ポーションなどの一部のアイテムはスタックすることが可能です。スタック可能なアイテムを拾うと、自動的に１つにまとめられます（スタック可能な最大数はアイテムによって異なります）。所持品欄中で同種類のアイテムをスタックするには、一方を他方にドラッグ＆ドロップしてください。スタック内のアイテムを２つに分割するにはアイテムのラジアルメニューから「分割」を選択し、任意の数値を入力して「OK」をクリックしてください。所持品欄内に新たなスタックがつくられます。

● 宝箱、レバー、その他

宝箱や戸棚、本棚などを左クリックするか、ラジアルメニューから「使う」を選択すると中身を確認し、取り出すことができます。入れ物に多数のアイテムが入っている場合、画面上端の左右矢印ボタンでページを切り替えることができます。鍵がかかっている場合はラジアルメニューから「鍵開け」あるいは「破壊」を行なうことで入れ物を開ける必要があります。鍵開けは〈解錠〉の技能を必要とし、アイテム「盗賊道具」を使用することで成功確率が上昇します。破壊は入れ物にダメージを与えることのできるだけの腕力または強力な近接武器／遠隔武器が必要となります。これ以外にも「ノック」の呪文を使用したり、攻撃呪文で直接入れ物にダメージを与える方法もあります。入れ物を破壊すれば中身が床／地面に出現します。

宝箱などには罠がかかっている場合があるので、開く場合には注意が必要となります。公式キャンペーンをプレイしている場合、雇った仲間が技能や呪文によって鍵開け／罠の解除を手伝ってくれることがあります。

レバーなどの操作可能な物体はカーソルを合わせて左クリックをするか、ラジアルメニューから「使う」を選択することで操作することができます。

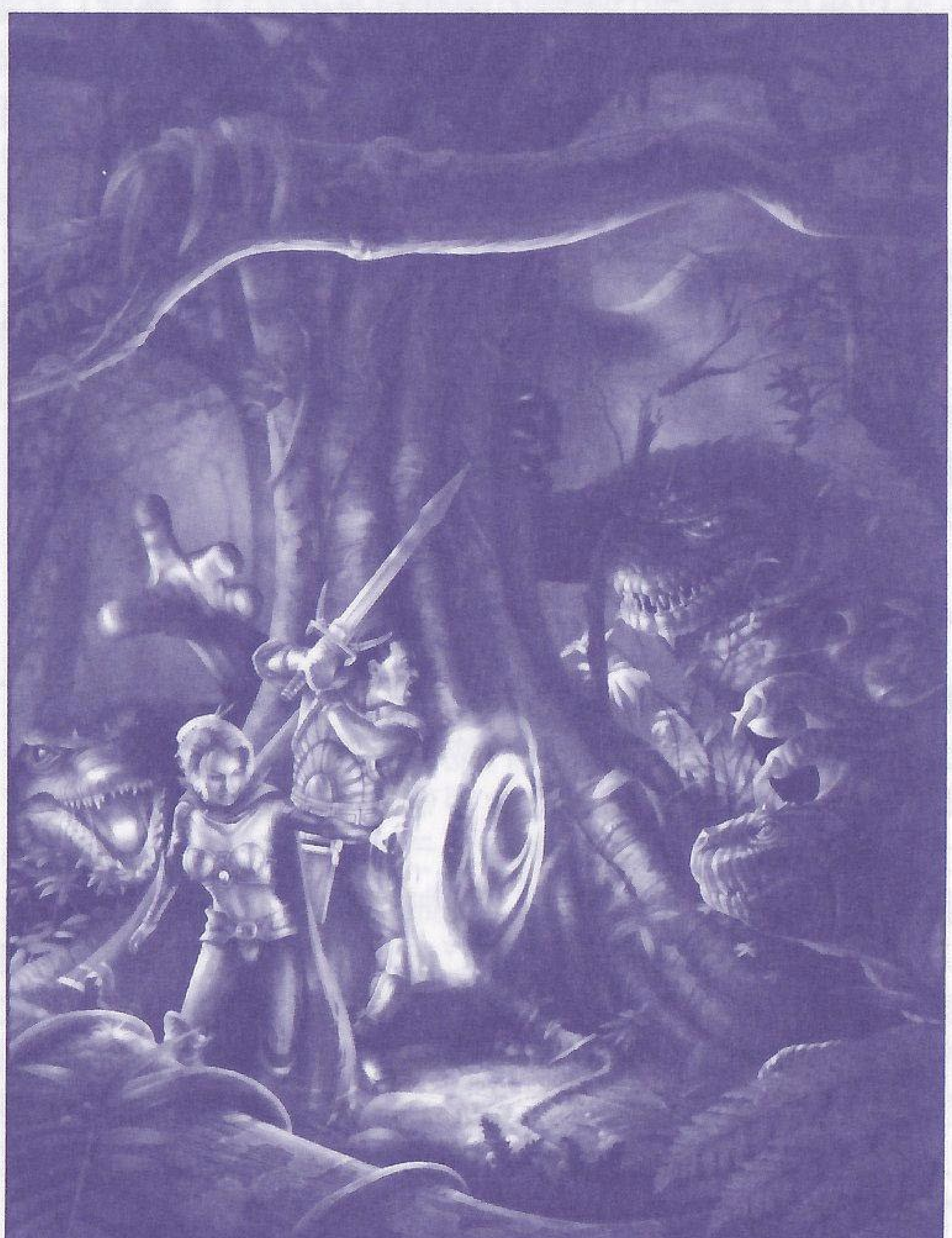
● ドア

鍵のかかった扉は宝箱同様に「鍵開け」、種々の手段による破壊、「ノック」の呪文などで開くことができるほか、特定の扉については対応した鍵を使うことで鍵を開けることができます。鍵は扉を左クリックすることで自動的に使用されます。扉の中にはラジアルメニューから「施錠」することができるものも存在します。

● 罠の発見と解除

宝箱や扉にかかっている罠を解除するには、まず罠そのものを発見する必要があります。罠を効率良く発見するにはラジアルメニューから「探知モード」を選択してください。この状態ではキャラクターは走るのをやめ、〈捜索〉技能を最大限に使用して罠を探し続けます（この状態を「アクティブ・サーチ」といいます）。探知モード無効時には〈捜索〉技能の効果は半減します。なお、種族がエルフであるキャラクターは種族特性「鋭い知覚」ゆえに、探知モードに入らなくても常にアクティブ・サーチを行い、移動速度への影響を受けません。

キャラクターが罠を発見すると、床の一部や宝箱など、触れると罠が発動する箇所が赤く光ります。解除するには罠を右クリックし、ラジアルメニューから「罠の解除」を選択してください。解除以外に「調べる」、「印をつける」、「罠の回収」を選択することもできます。項目によって難易度（Difficulty Class、DC）が変化します（「調べる」はDC－7、「印をつける」はDC－5、「罠の回収」はDC＋10）。難易度が35以上の罠は〈罠解除〉技能値にかかわらず、ローグの手でしか解除できません。



■ セーブデータの保存／呼び出し

冒険の進み具合のセーブはオプション画面から行なうことができます。メイン画面右上の画面呼び出しボタンのうち、最も左下のボタンをクリックするか、【O】キーを押すとオプション画面が表示されます。



オプション画面の上方中央にある「セーブ」ボタンをクリックするとセーブ箇所選択画面に進みます。「Empty Slot」をクリックして新規のセーブデータを作成するか、既存のセーブデータをクリックして上書保存をします。

ウィンドウ左上の「ロード」ボタンをクリックするとロードするセーブデータの選択画面に進み、以前にセーブしてあるデータを読み込むことができます。なお、データのロードを開始するとプレイ中のゲームは破棄されるのでご注意ください。

ウィンドウ右上の「キャラクターデータセーブ」ボタンをクリックすると、通常のセーブデータとは別にキャラクターの現在の能力および装備だけを独立したデータ（拡張子「.bic」）としてインストールフォルダ内の「localvault」フォルダに保存します。これはシングルプレイヤーモードで作成したキャラクターをマルチプレイヤーモードに持ち込む場合や、現在使用しているキャラクターを他のサーバー上で使う場合に便利な機能です。セーブしたキャラクターデータは、マルチプレイヤーモードにて、ローカル・キャラクターの使用が許可されているサーバー上で使用することができます。また、マルチプレイヤーモードでの冒険後に成長したキャラクターをシングルプレイヤーモードに戻すことも可能です（→P.31　1章「ローカル・キャラクターとサーバー・キャラクターの違い」、「キャラクターを別のゲームで使用するには」）。

セーブ箇所の一番上には「クイックセーブ」分のデータが保存されます（セーブデータ名が「quicksave」となっているもの）。ゲーム中に【G】キーを押すとこの保存箇所にデータが上書き保存されます。こまめなセーブに便利ですが、上書き保存になるため、これとは別に定期的に通常のセーブデータを保存しておくことをおすすめします。

■ ショートカットキー

NWNでは、スムーズな操作を可能にする種々のショートカットキーが設定されています。取扱説明書では、デフォルトのキーで説明しています。ショートカットキーの設定は、オプション画面から変更できます。

●キャラクター情報画面（【C】キー）

キャラクターシート（Character Sheet）

キャラクター情報画面の1ページ目で、キャラクターの能力値、経験点、攻撃力、防御力などが表示されます。

ポートレート

画面左上に表示される、キャラクターの外見を表わす画像です（→P.51　3章「キャラクター画像」）。

種族／アライメント／クラス／クラスレベル

ポートレートの右側に、キャラクターの種族、現在のアライメント（属性）、クラスが表示されます（→P.45、P.52、P.80　3章「種族」「クラス」「アライメント」）。

能力値

キャラクターの基本的な素質を表わす6種類の数値です。左側の数値が実際の能力値で、10を平均的な人間の冒険者の能力値とし、これより高ければ高いほど秀でた素養をもっていることを表わしています。数値が緑色になっている能力値は呪文やアイテムによってボーナス（プラス修正）を受けています。数値が赤くなっている場合はペナルティー（マイナス修正）を受けていることを意味します。右側の数値は能力値の高低によって決まる「能力修正値」で、種々のセービングスロー、技能にボーナスまたはペナルティーとして加算されます（→P.82　3章「能力値」）。

アーマークラス／ヒットポイント

ポートレートのすぐ下方に、キャラクターの物理的防御力を表わす「AC」（アーマークラス、10を基準に数値が高いほど強固な防御力を意味する）（→P.120　3章「攻撃ロール」）と、負傷などに対する耐久力を表わす「HP」（ヒットポイント、表示は 現在値／最大値）が表示されます（→P.120　3章「負傷と死亡、セービングスローについて」）。

経験点

能力値欄のすぐ下に、今までに獲得した経験点とレベルアップに必要な経験点が表示されます。レベルアップに充分な経験点を獲得している場合はこの欄がレベルアップボタンに変化します。

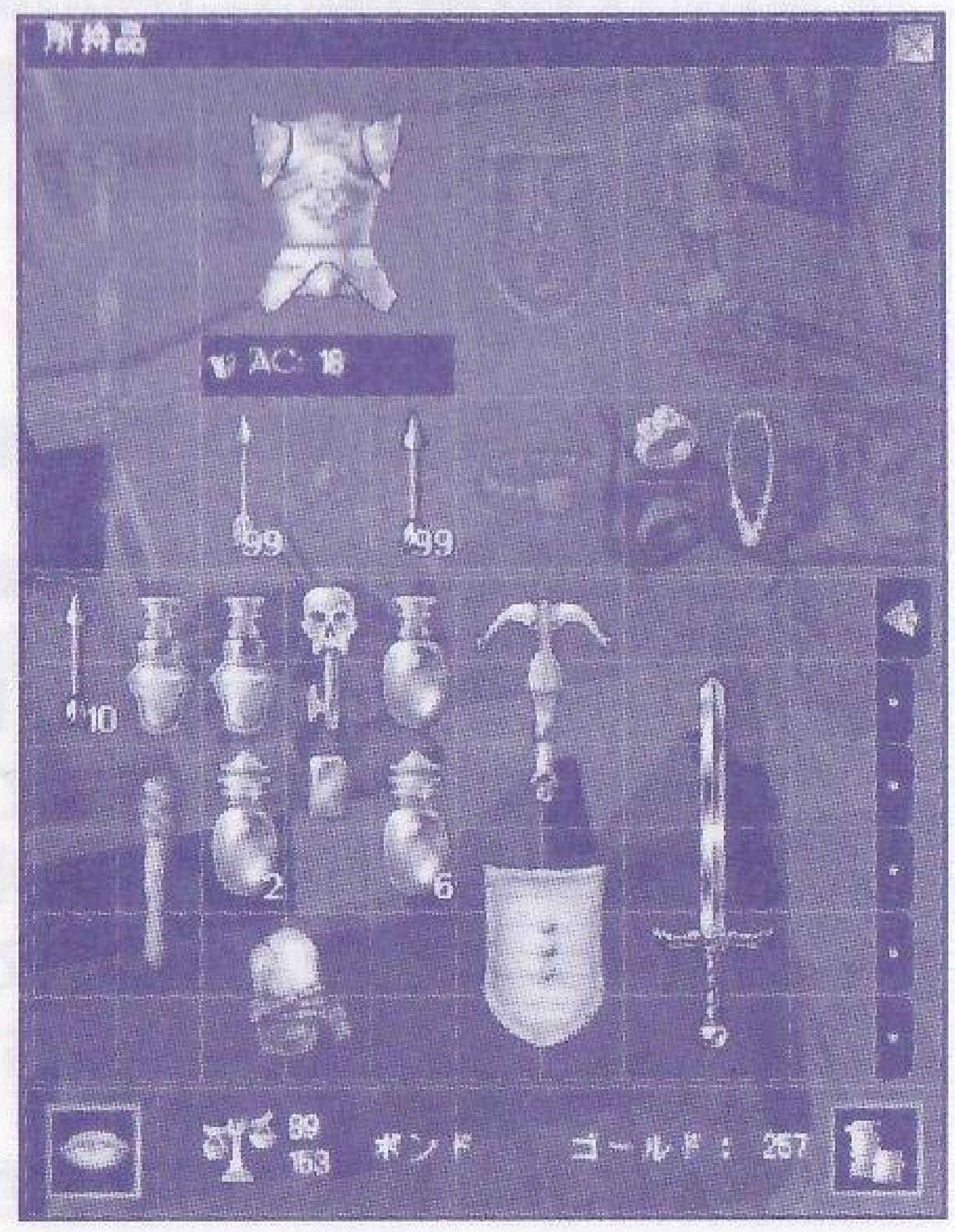
その他の各種情報

ページ下方のスクロール可能部分には攻撃力や防御力などの詳細がまとめられています。この部分をスクロールさせるとアイテムや呪文などから受けている特殊効果の一覧が表示されます。なお、各種数値はいずれも「値が高ければ高いほど有利」という原則に従っています。

- **利き手武器（Main Weapon）**：利き腕に装備している武器の名称です。
- **逆手武器（Offhand Weapon）**：利き腕でないほうの手に装備している武器の名称です。
- **命中ボーナス（Attack Bonus）**：その武器を使用して攻撃を繰り出す際に、命中判定ロールに加算される数値です。複数の数値が列挙されている場合、1ラウンド毎の攻撃回数も複数となります。例えば表示が＋11/＋6/＋1であれば、1ラウンド間にそれぞれのボーナスで合計3回まで攻撃できます（→P.120　3章「攻撃ロール」）。
- **ダメージ関連**：1-8＋3　（クリティカル：19-20／×2）　などと表示されます。この例ではその武器での攻撃が命中するたびに相手に1d8（8面体のサイコロ1振り分）＋3のダメージ（合計4～11）を与えることができます。また、攻撃ロールの振り目が19か20であった場合にクリティカルヒットが発生する可能性があり、発生した場合はダメージ計算を2回分行なうことができます（→P.178　3章「武器」）。
- **セービングスローボーナス**：種々の危険の回避を判定する際に用いられる修正値で、「頑健セーブ」、「反応セーブ」、「意志セーブ」の3種類があります。それぞれのプラス数値が高ければ高いほど、該当するセービングスローに成功して危険を回避／軽減する可能性が高くなります。例えば、頑健セーブの修正値が高いキャラクターは毒矢が当たっても毒に対する抵抗に成功し、悪影響を受けずにすむ可能性が高くなります（→P.120　3章「負傷と死亡、セービングスローについて」）。
- **呪文抵抗**：有害な呪文の影響を完全回避する能力の指標です（→P.126　3章「各種効果の解説」）。
- **「秘術呪文失敗率」と「防具による判定ペナルティー」**：鎧／盾などを装備していると、その重量の影響でバード／ソーサラー／ウィザード呪文の詠唱時に失敗確率が課せられ、また一部の技能にペナルティーがつきます（→P.212　表9「鎧／盾一覧」）。
- **アライメントポイント**：キャラクターの行動により増減する数値で、この大小によってアライメントが決定されます（→P.228　表25「アライメント（属性）の区分」）。
- **各種特殊効果**：キャラクターに影響している呪文や装備品の効果や、状態変化などがアイコンとともに列挙されます（→P.126　3章「各種効果の解説」）。
- **技能一覧画面（Skills Sub-Panel）**：使用可能な技能が一覧表示されます。表示される数値は<その技能に配分したポイント>と<その技能の「対応能力値」の能力修正値>の合計となっています。各技能名を左クリックすると画面上部にその技能の解説文が表示されます（→P.85　3章「技能」）。
- **特技一覧画面（Feats Sub-Panel）**：習得済みの特技が一覧表示されます。特技以外にも種族・クラスによる特性がここに列挙されます（→P.97　3章「特技」）。

●所持品画面（【 I 】キー）

アイテムの装備・管理などを行なう画面です。画面の上半分にキャラクターが現在装備しているアイテム、下半分に携行しているアイテムが表示されます。アイテムを装備するには左クリックでアイテムを選択し、装備箇所までカーソルを動かして再度左クリックをする方法と、右クリックでアイテムのラジアルメニューを開いて「装備」（Equip）を選択する方法の二通りがあります。

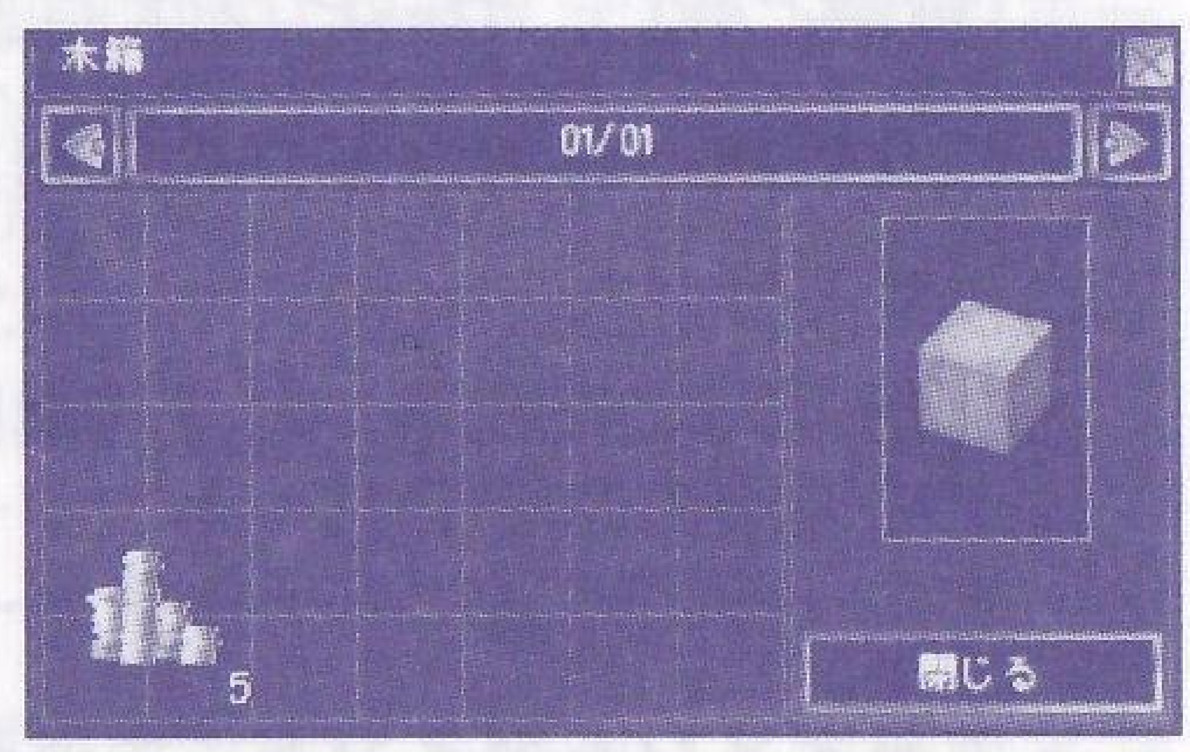


画面下半分の右端にある６つのボタンで、所持品欄のページを切り替えることができます（【[】キー、【]】キーでも切替可能）。かなりの量のアイテムを携行できますが、画面左下にある現在重量／最大重量の数値（単位：ポンド）に注意する必要があります。現在重量が最大重量を上回っている状態では、キャラクターは走ることができなくなります。

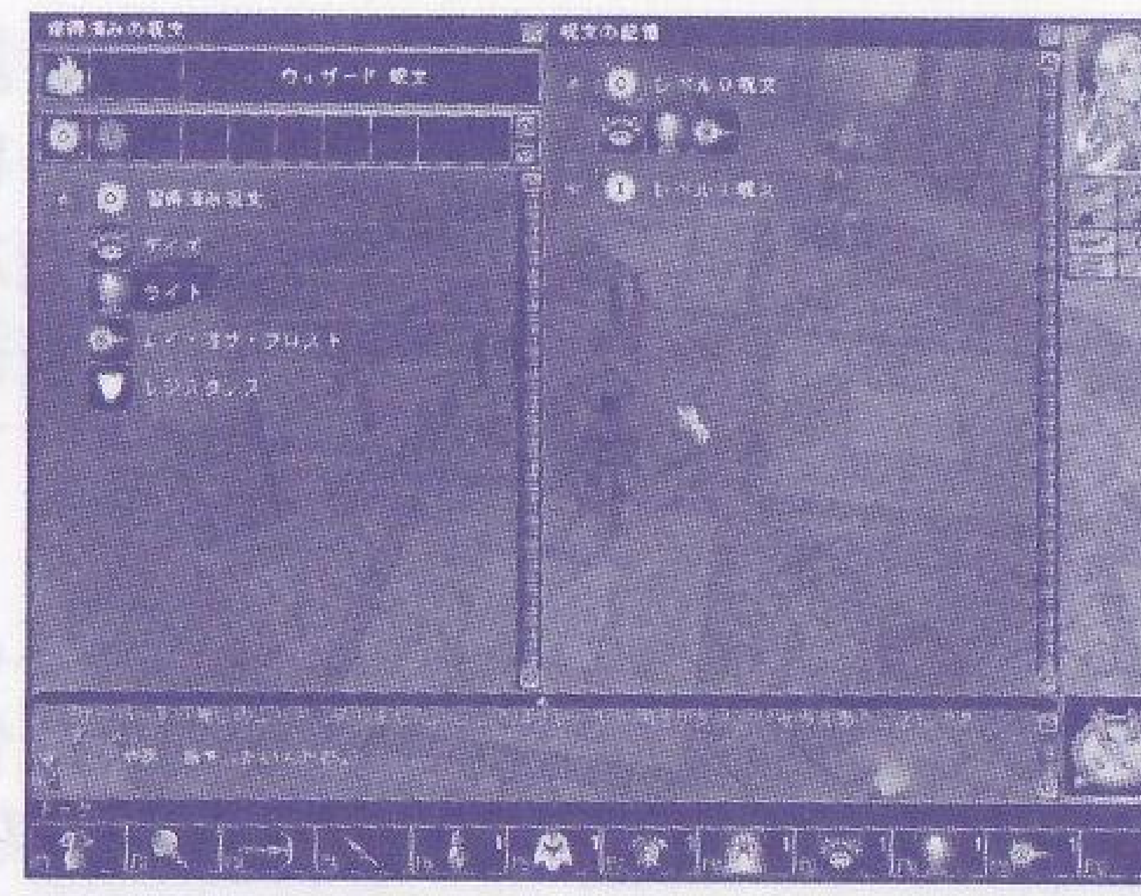
重量表示の右側に現在の所持金（単位：ゴールド）が表示されます。これはパーティ全体ではなく、キャラクター個人のもっている金額になります。なお、所持金の重量は無視されます。

●袋・箱の使用

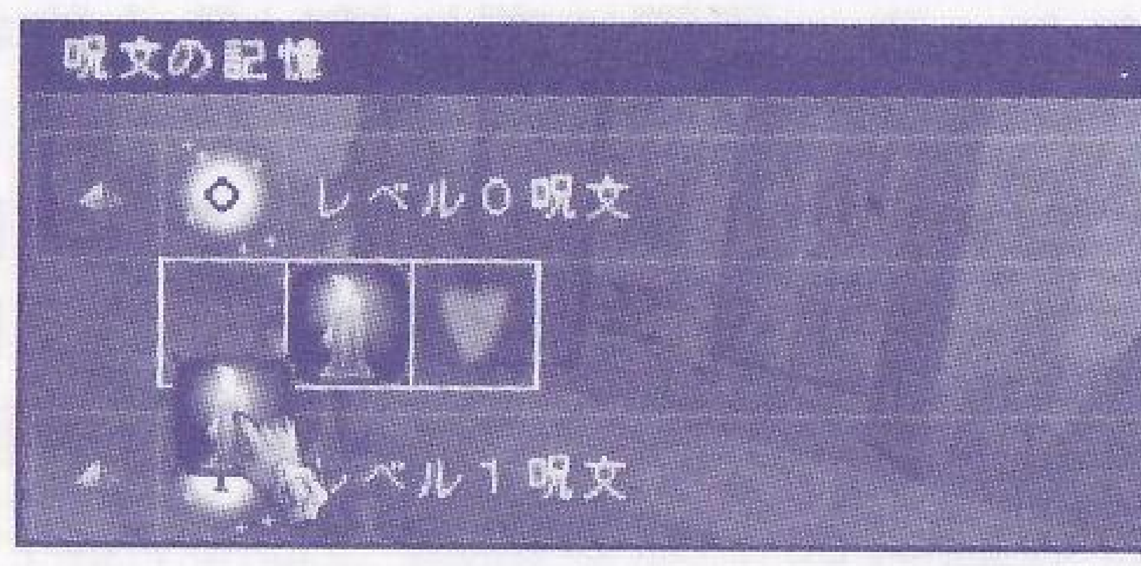
箱（Box）や袋（Bag）などのアイテムには別のアイテムを収納することができます。これらのアイテムを右クリックしてラジアルメニューを呼び出し、「開く」（Open）を選択すると中身が所持品画面上部に表示されます。箱・袋からのアイテムの出し入れはカーソル操作もしくは移動したいアイテムのラジアルメニューより行ないます。なお、所持品欄内で入れ物上にアイテムをドロップすると手軽に入れ物内に収納することができます。



●呪文一覧画面（【B】キー）



呪文一覧画面は画面左半分が呪文書（習得している呪文の一覧）、画面右半分が記憶している呪文の一覧です。あらかじめ指定した呪文を休息することで記憶するウィザード、クレリック、ドルイド、パラディン、レンジャーとは異なり、バード、ソーサラーは使用回数制限内で任意の呪文を唱えられるため、右側の画面は表示されません。呪文を使えるクラスをマルチクラス（複数クラスの兼業）しているキャラクターの場合、画面左上にあるクラス切り替えボタンで各クラスの呪文一覧画面を表示できます。また、そのすぐ下にある呪文レベルアイコンをクリックすることで、表示する呪文のレベルを切り替えることができます。呪文書内の個々の呪文を選択すると表示される「？」ボタンをクリックすれば、その呪文の解説がウィンドウに表示されます。

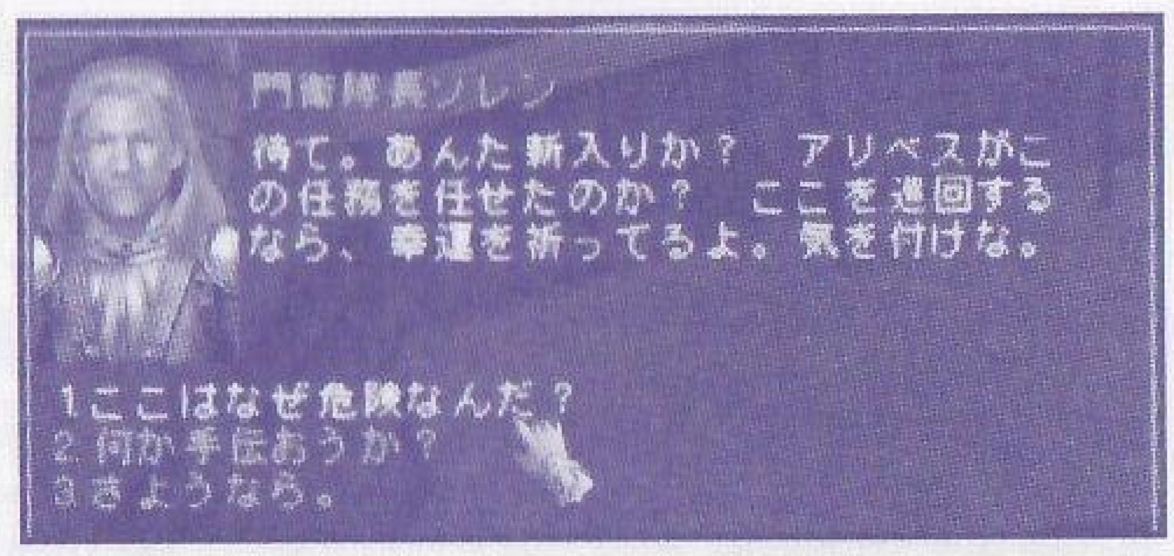


呪文を準備（記憶）するには画面右側の呪文スロットに任意の呪文を登録します。画面左側の呪文名をクリックすると表示される右向き矢印をクリックするか、呪文名をダブルクリックした後に画面右側の呪文スロットにドロップすると呪文がそのスロットに登録されます。呪文修正特技使用時を除き、呪文スロットのレベルと異なるレベルの呪文を登録することはできません。なお、スロット内に登録済みの呪文アイコンをクリックすることで登録をキャンセルすることができます。既に記憶している呪文についてもスロットをクリックすると登録が解除されます。

キャラクターが呪文修正特技（→P.97　3章「特技」）を習得している場合、修正可能な呪文については特技使用時の実質レベルごとに左側の画面に表示されます。特技名の左側にある下向き矢印アイコンをクリックすると、その特技を適用可能な呪文の一覧が展開します。

バードとソーサラーを除き、呪文一覧画面で記憶する呪文を指定した後、メイン画面右上の「休息」ボタンを押すことで呪文が記憶されます。レベルの低い呪文から順に記憶されていきますが、休息を中断した場合は一部の呪文の記憶が完了していないことがあります。バードとソーサラーは休息することで呪文使用回数が回復します。

●会話画面



中立または友好的な人物との会話が発生すると、画面左上に会話ウィンドウが開き、話し相手の名前、ポートレート、会話内容および返答の選択肢が表示されます。任意のセリフをクリックするか、選択肢番号に相当する数字キーを押すことで話し相手に返答します（テンキーは使えません）。

キャラクターの能力値、技能などの高低によって表示されたり、選択した場合の結果が変化する選択肢も存在します。このような選択肢にはセリフの文頭に該当能力値や技能名、理由などが赤字表示されます。会話に影響する能力値や技能には、判断力（WIS）や魅力（CHA）、〈説得〉技能などがあります。

会話ウィンドウ展開中に【Esc】キーを押す、相手から離れる、相手を攻撃するなどの行動によって会話をいつでも中断することができます。ただし、会話の中断を快く思わないキャラクターや、頑固に喋り続ける人物もいるかもしれません。

なお、マルチプレイヤーモード時にはプレイヤーおよび話し相手の会話内容がメイン画面上にポップアップ表示され、他のプレイヤーにも内容がわかるようになっています。

●マップ画面（【M】キー）

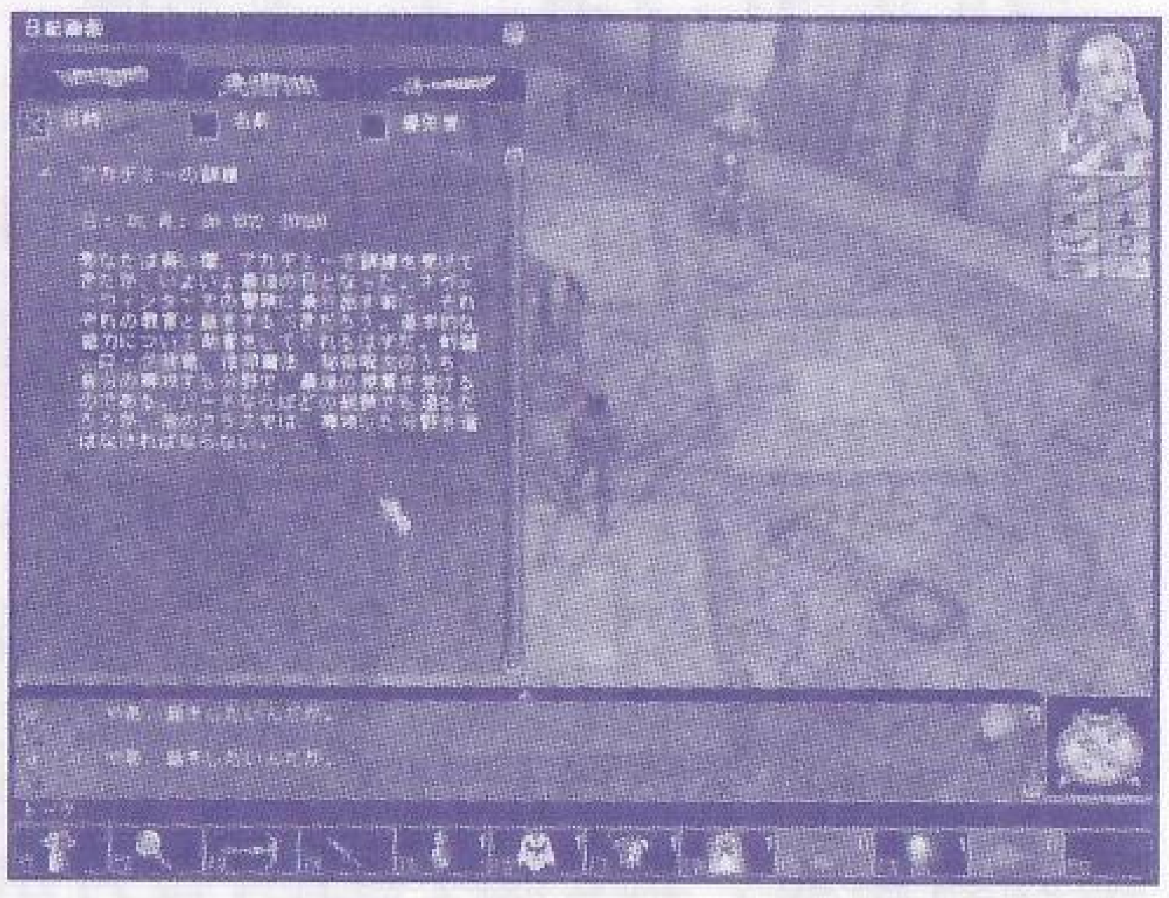


マップ画面はメイン画面の左上寄りに表示され、現在のエリアを上から見下ろした地図を表します。街や村などのエリアでは初めからエリア内全域のマップが表示されることがありますが、通常は探索済みの範囲だけが表示され、キャラクターの移動に伴って徐々に表示範囲が広がっていきます。

マップ画面は上が北の方角となり、矢印型マーカーがプレイヤーキャラクターの現在地と向きを示しています。マップ上のところどころに配置されている菱形のマーカーにカーソルを合わせると、そのマーカーが示すものの名称がポップアップ表示されます。白いマーカーは建造物や場所、緑のマーカーは味方を表します。マルチプレイヤーモードでは、他のプレイヤーは紫色のマーカーで表示されます。マップ画面の左上の隅にある菱形のボタンをクリックすることで、マップ画面中に新たにマーカーを追加し、メモを入力することもできます。追加したマーカーを左クリックするとメモ内容の編集／マーカーの削除を行なうことができます。

マップ画面の上縁左上にある上向き矢印をクリックするとマップ画面の表示が広がり、下向き矢印をクリックすると狭くなります。

●日記画面（【J】キー）



日記画面にはシナリオの流れやクエストの進行状況等が項目別に自動入力されていきます。日記は「クエスト」「完了したクエスト」「ユーザーメモ」の３つのページに分かれており、日記画面上縁の３つのボタンでこれらを切り替えることができます。

「クエスト」のページにはシナリオ全体の流れに関わる出来事や、各種のクエストの依頼内容・進展状況等に関する項目が列挙され、「完了したクエスト」には完了した任務や解決した問題などが記入されます。各項目名の左にある下向き矢印ボタンをクリックすると項目が展開し、記載内容が表示されます。日記画面の上方にある「日時」「名前」「優先度」のボックスをクリックすると項目の並び順を変更できます。「ユーザーメモ」のページでは、プレイヤーが自由に記入をすることができます。

●売買画面

店でアイテムを売買する際に表示される売買画面は、宝箱などの入れ物からアイテムを取り出す操作に似ています。店主との会話等を通じて売買モードに入ると、画面の左半分に店の在庫、右半分に現在の所持品が表示されます。在庫側の画面はアイテムの種類ごとに「衣服と鎧」「武器」「スクロールとポーション」「マジックアイテム」「その他」の５つのページに分かれています。在庫側画面の上端にある５つのボタンでこれらを切り替えることができます。なお、アイテムにカーソルを合わせると在庫側の画面下方にそのアイテムの買値／売値が表示されます。

アイテムを購入するには在庫側のアイテムをクリックして「OK」を選択するか、所持品欄までドラッグ＆ドロップする方法があります。アイテムの売却に際しては、所持品欄の任意のアイテムを左クリックして店の在庫側にドロップするか、右クリックしてラジアルメニューを開き、「売却」を選択してください（いずれの場合も確認プロンプトは表示されませんのでご注意ください）。

なお、店によっては未鑑定のアイテムを有料で鑑定してくれる場合があります。鑑定を依頼するには、売買画面を開いた状態で所持品欄中の未鑑定アイテムのラジアルメニューを呼び出して「調べる」を選択し、アイテム解説文画面から「鑑定」をクリックしてください。



●取引画面

マルチプレイヤーモードでは、他のプレイヤーが操るキャラクターと直接、アイテムやゴールドの交換／譲渡を行なうことができます。取引をしたい相手を右クリックしてラジアルメニューを呼び出し、「取引」（Barter）を選択してください。キャラクターが指定した相手に近づき、取引画面が呼び出されます。左側の画面には相手が提示した交換内容、右側の画面には自分が提示した交換内容が表示されます。

所持品欄（【I】キー）を開き、取引に際してこちらから提示したいものをクリックしてつかみ上げ、取引画面へドロップしてください。提示内容にゴールドを含めたい場合は金貨のアイコンをクリックし、提示する額を入力してください。提示内容を取引画面側に移動し終えたら、「提示」（Offer）ボタンをクリックしてください。取引の相手側にこちらの提示内容が表示されます。取引を行なう双方が条件を提示した段階で、「決定」（Accept）ボタンをクリックすることで取引が成立して金品が相手側の所持品欄に移動します。提示内容が気にいらない場合は「キャンセル」をクリックして取引を中止するか、自分側の提示内容を変更してください。

●オプション画面（【Esc】キー／【O】キー）



NWNのプレイ環境を好みやプレイスタイルに合わせて調節できるように、多岐に渡るオプションが設けられています。ゲーム中に【Esc】キー（または【O】キー）を押すか、メイン画面右上の画面呼び出しボタン群の最も左下にあるボタンをクリックすることでオプション画面を呼び出すことができます。

オプション画面の上方中央にある「セーブ」をクリックするとセーブ箇所選択画面に進み、新規のセーブデータを作成するか既存のものを上書きするかの選択をした後、セーブデータ名を入力するプロンプトが表示されます。左上の「ロード」をクリックするとロードするセーブデータの選択画面に進み、以前にセーブしてあるデータを読み込むことができます（データをロードすると現在進行中のゲームは破棄されます）。

右上の「キャラクターデータセーブ」をクリックすると、通常のセーブデータとは別にキャラクターの現在の能力および装備だけを独立したデータとしてインストールフォルダ内の「localvault」フォルダに保存します。これはシングルプレイヤーモードで作成したキャラクターをマルチプレイヤーモードに持ち込む場合や、現在使用しているキャラクターを他のサーバー上で使う場合に便利な機能です。

以下の各画面内での設定の大半は、スライダーバーおよびチェックボックスで行ないます。

スライダーバー：ツマミ部分をドラッグするとスライダーを任意の位置までずらすことができます。バー部分をクリックするとスライダーがクリックした位置に１段階近づきます。

チェックボックス：ボックス内もしくは項目名をクリックすると、ボックス内に「×」印が表示されます。「×」印はその項目が有効になっている、もしくは選択されていることを示します。

「ゲーム・オプション」(Game Options) の項からは難易度をはじめ、ゲームのプレイ環境に関連したいくつかの項目を調整することができます。

○難易度

スライダーを左右に移動させることで難易度の低いものから順に「イージー」「ノーマル」「D&D ハードコアルール」「ベリーディフィカルト」の4段階から選択することができます。この設定はシングルプレイヤーモードにのみ反映されます（マルチプレイヤーモードの難易度はサーバー側の設定によります）。

難易度は初期設定で「ノーマル」となっており、ゲームの途中でも変更可能です。「D&D ハードコアルール」を選択することで、TRPG 版により忠実なルールが適用されます。RPG 初心者の方や D&D 第3版ルール未経験者の方は「ノーマル」、D&D 第3版ルール経験者の方は「D&D ハードコアルール」でのプレイをおすすめします（→P.236 表30「難易度設定の影響」）。

○2階部分タイル表示

ゲーム世界内の建物の2階部分を描画するかどうかの設定です。以下の3通りから選択できます。

常に表示 ……建物の2階部分は常に描画された状態になります。冒険世界の雰囲気を堪能するのに向いていますが、キャラクターの位置により、キャラクターが見えにくくなることがあります。

オート ………キャラクターの位置により、キャラクターが見えにくくなってしまう場合にのみ建物の2階部分を非表示にします。

常に非表示 …建物の2階部分は描画されなくなります。

○暴力表現制限（Violence Level）

モンスターを倒した時の出血など、ゲーム中の暴力表現に制限をかけるかどうかを設定できます。スライダー右のフルが通常通りの描画、左の「暴力表現を制限」で暴力表現を抑えたグラフィックとなります。「暴力表現のパスワードロック設定」ボタンを押すと、現在の暴力表現制限に対しパスワードロックをかけることができます。これにより暴力表現制限を変更する際にパスワードの入力が必要になります。初めてパスワードを設定する場合には「新規パスワード」に半角60文字以内のパスワードを入力し、「OK」をクリックしてください。現在設定しているパスワードを変更する場合は「旧パスワード」欄に現在のパスワードを、「新規パスワード」「入力パスワードの確認」に新しいパスワードを入力して「OK」をクリックしてください。パスワード設定を解除するには、変更の際に「新規」「確認」欄を両方とも空欄にして「OK」をクリックしてください。

○フィードバック・オプション（Feedback Options）

「ゲーム・オプション」ウィンドウ下部の「フィードバック・オプション」ボタンをクリックするとゲーム画面のフィードバック要素の詳細設定画面へと進みます。

マウスカーソルポイント時のフィードバック表示：

ゲーム中の登場人物やモンスター等にカーソルを合わせた時に、対象の名前とおおまかな健康状態を表示させるかどうかを選択できます。冒険の快適さを重視する場合は有効に、リアリティ重視ないしロールプレイ重視の場合は無効にすることで、TRPG のプレイ感覚に近づけることができるでしょう。なお、無効にした状態でも、【Tab】キーを押しながらカーソルを合わせることで、その対象の名称と健康状態を表示します。

ポップアップテキストの表示：
人物との会話などで、会話画面を介さない発言などがどのように表示されるかを設定します。

目標フィードバック：
ポインタが指している対象に関する情報を表示するかを設定します。

ポップアップテキスト・フィードバックの有効：
ここにチェックを入れるとポップアップテキストのフィードバックを有効にします。

ツールチップ表示遅延（Tool Tip Delay）：
アイコン等にカーソルを合わせたままにした場合にポップアップヒントが表示されるまでの時間の長短を指定できます。スライダーバー左端で瞬時に表示され、右にいくほどカーソルを合わせてからヒントが表示される時間に差ができます。

「ビデオ・オプション」（Video Options）の項からはゲーム中のグラフィック表示に関する各種の設定を変更することができます。一般的に、グラフィック関連のオプションは無効ないし低スペックマシン向けの設定にした方がゲーム中の動作速度は向上します。逆に、オプションを有効ないし高スペックマシン向けの設定にした方がメイン画面の臨場感・迫力は高くなります。

スライダーバーで設定する項目については、バーの左端が低スペックマシン向け、右端が高スペックマシン向けの設定となります。お使いのコンピュータで快適な動作速度が得られない場合、グラフィック・オプションのいくつかを無効にすることでパフォーマンスが改善することがあります。

○グラフィック全般の質（Overall Graphics Quality）

お使いのコンピュータの性能に合わせ、ビデオ・オプション内の各項目を一括で設定することができます。スライダーバーの左端から右端にかけて「速度優先」、「低」、「良好」、「最高」の４段階に設定できます。

○解像度選択（Set Resolution）

画面の解像度を変更できます。デフォルトでは800×600となっています。解像度を選択して「適用」ボタンをクリックすると画面の解像度が変更されます。

○テクスチャの質（Texture Quality）

メイン画面の 3D オブジェクトに使用されるテクスチャの質を調節できます。スライダーバーの設定を変更し、スライダーバーの右側にある「適用」ボタンをクリックすると変更が反映されます。高い設定にすればするほど地形などのグラフィックの迫力が向上します。

○環境陰影の描画（Enable Environment Shadows）

壁等の地形が影を作り出すかどうかを設定できます。有効にしておけば、たいまつ片手に暗いダンジョンを探索する際の臨場感が一段と増すでしょう。

○キャラクターの影ディテール（Creature Shadow Detail）

キャラクターやモンスターの足元に描画される影を精密に描画するかどうかを設定できます。

○ガンマ補正（明るさ）（Gamma Slider）

画面の明るさを調節することができます。スライダーバーを左へ動かせば画面は暗く、右へ動かせば明るくなります。画面が暗く、見にくい場合は明るめに調節することをおすすめします。なお、スライダーバー右の「リセット」ボタンを押すとスライダーバーが初期位置に戻ります。

○詳細ビデオ・オプション（Advanced Video Options）

グラフィック関連の詳細設定を個々に調節することができます。水面反射効果やダイナミック照明、アンチエイリアスなどのオプションは、グラフィックカードによっては機能しません。

草の描画：草地などに生える草の描画の質を設定できます。スライダーバーの左端から右端にかけて「草・使用せず」（描画無し）、「草：速度優先」（パフォーマンス重視）、「草：フル」（臨場感重視）の３段階から選択できます。

草地移動時の風効果：草地を通過した際にキャラクターの周囲の草が揺れるかどうかを設定できます。スライダーバーの左端から右端にかけて「風効果（草）を使用しない」、「プレイヤー周囲のみ風効果（草）」、「キャラ周囲風効果（草）を使用」の３段階から選択できます。「プレイヤー周囲のみ～」ではプレイヤーキャラクターの周囲にのみ草の揺れが描画され、「キャラ周囲～」では全キャラクターおよびモンスターの周囲の草の揺れが描画されます。

ダイナミック照明の数：移動光源の描画処理を、同時にいくつまで行なうかを増減させます。

光源による陰影効果：たいまつ等の光源によってキャラクターの足元に作り出される影が、同時にいくつまで描画されるかを増減させます。

アンチエイリアス：キャラクターや地形などのオブジェクトの輪郭線をスムーズに描画する機能です。「アンチエイリアス無効」、「標準２サンプル・アンチエイリアス」、「５点形アンチエイリアス」、「４サンプル・アンチエイリアス」、「高度な４サンプル・アンチエイリアス」の設定から選択できます。グラフィック・カードの種類や設定などによって描画の質が異なりますので、お使いの環境で見やすい設定を選択してください。

テクスチャアニメーション有効：水や溶岩などの地形オブジェクトのテクスチャアニメーションが有効になっている場合、これを描画するかどうかを選択できます。

キャラクター上に環境マップ：キャラクターやモンスターの3Dモデル上への映り込み（金属製の鎧の光沢など）を描画するかどうかを選択できます。

高品質視覚効果の使用：有効にしておくと、呪文詠唱時等の視覚効果がより迫力のある描画となります。

水面反射効果の使用：水面への映り込みを描画するかどうかを選択できます。

VSyncの有効： VSyncとは描画の際にディスプレイの垂直方向と同期をとるための信号です。通常は有効にしなくても特に支障はありませんが、画面が正常に描画されない場合はこのオプションを有効にすることで問題が解決する可能性があります。なお、VSyncを有効にするとゲームのパフォーマンスが若干低下する場合があります。

高解像度フォントの使用：メイン画面上および各ウィンドウ内に表示されるテキストのフォントサイズを大きくすることができます。テキストが読みにくい場合はこのオプションを有効にしてください。

「サウンド・オプション」(Sound Options) の項からは各種のサウンドの音量設定をはじめ、オーディオ関連の各種の設定を変更することができます。

○効果音音量 (Sound Effects Volume)

ゲーム中のあらゆる効果音の音量を調節します。

○ボイス音量 (Voices Volume)

ゲーム中のキャラクターのセリフの音量を調節します。

○BGM音量 (Music Volume)

ゲーム中の音楽の音量を調節します。

○EAXの使用 (Enable EAX)

洞窟内での音の反響など、周囲の地形からの音響的影響を再現する機能です。サウンド・カードによっては対応していないものもありますのでご注意ください。

○ハードウェア・サウンドの使用 (Enable Hardware Sound)

スピーカー設定：お使いのサウンド出力装置を選択してください。「スピーカー2個」「サラウンド」「ヘッドホン」「スピーカー4個」から選択できます。

○詳細サウンド・オプション (Advanced Sound Options)

サウンド・プロバイダ (Sound Provider)：サウンドの再生に用いるシステムを選択してください。選択したシステムに応じて、「2D／3Dバイアス」「EAXレベル」の項目を設定します。

「操作系オプション」(Controls) の項からは視点 (カメラ位置) の設定をはじめ、ゲーム中の操作に関連した各種の設定を変更することができます。ショートカットキーの割り当て変更もこの項目内から行なうことが可能になっています。

○ショートカットキーの編集 (Change Key Settings)

各種のショートカットキーを使いやすい割り当てに変更することができます。項目を選択して、ショートカットキーとして割り当てたいキーを押すと変更されます。ショートカットキーの初期設定一覧は同梱の「クイックリファレンスカード」に掲載されています。

○カメラモード (Camera Mode)

自動追尾カメラ (Chase Cam)：キャラクターを移動させると、画面がキャラクターの後方からの視点となるようにカメラが自動的に移動するモードです。

トップダウン (上方視点) (Top Down)：斜め上方向からの標準的な視点です。

ドライブモード (三人称追随視点) (Driving Camera Mode)：キャラクターのすぐ後方を追いかけるような視点です。

○会話時自動ズームインの使用 (Enable Dialog Zoom)

会話ウィンドウが開いた際に、画面がキャラクターにズームインするかどうかを選択できます。

○画面端ポイント時のカメラ回転を使用（Enable Screen Edge Camera Turning）

マウスカーソルをゲーム画面の端にもっていった時にカメラ方向が変化するかどうかを選択できます。

○マウスホイール感度（Mouse Wheel Sensitivity）

マウスホイールの回転量に対する視点のズームイン／ズームアウトの速度を調節できます。

○カメラ回転速度（Camera Turn Speed）

カメラが回転する際の速度を調節することができます。

■ マルチプレイヤーモード

※マルチプレイヤーモードはサポート対象外です。また、NWN英語版のプレイヤーとのマルチプレイはできません（英語版モジュールを使用してのマルチプレイはできます）。

●オンラインでの冒険を始めるには

NWNをマルチプレイヤーモードでプレイするには、お使いのPCがインターネットもしくはLANを介して他のPCと接続可能になっている必要があります。お手持ちのPCを使ってマルチプレイヤーサーバーを構築し、他のプレイヤーをサーバーに接続させてプレイする方法と、既に構築されている他のプレイヤーのサーバーに接続してプレイする方法の二通りの遊び方があります。

初めてNWNのサーバーに接続する際には、プレイヤープロフィールを入力します。このプロフィール認証により個々のプレイヤーを認識すると同時に、BioWare社が提供するNWNのコミュニティ・サイト（http://nwn.bioware.com/support）の一部の機能を利用可能にします。「新規のアカウント」ボタンをクリックし、表示される入力欄に任意のプレイヤー名とパスワードを入力してください。メールアドレスの入力は任意ですが、パスワードを忘れた場合のお問い合わせに必要となります（BioWare社へのお問い合わせとなります）。NWNのゲーム内またはNWNのコミュニティ・サイト上でプレイヤープロフィールを既に作成している場合、プレイヤー名とパスワードを入力してください。

●お使いのPCをマルチプレイヤーサーバーに

サーバーを立てるには、NWNのメインメニューから「マルチプレイヤー」を選択し、「新規インターネット／LANゲーム」を開始するか、「インターネット／LANゲームのロード」で既存のセーブデータをロードしてください。ホストがゲームを続けている限り、他のプレイヤーがサーバーに接続して一緒にマルチプレイヤーモードを遊ぶことができます。

ホストがサーバーを立ち上げる際に、プレイ環境に関する様々なオプション設定を行なうことができます。

- **最大プレイヤー数：**サーバーに接続できるプレイヤーの最大人数を設定します。
- **プレイヤーパスワード：**プレイヤーパスワードを設定すると、そのパスワードを知っているユーザーのみがプレイヤーとしてサーバーに接続できるよう、制限をかけることができます。
- **DM パスワード：**パスワードを知っているユーザーのみがDMクライアントを使用してサーバーに接続することができます。
- **PvP設定：**プレイヤー間の対戦（Player vs. Player、PvP）を設定します（→P.32　1章「プレイヤー間対戦の制限」）。
- **ローカル／サーバー・キャラクター：**サーバーに接続できるプレイヤーキャラクターの種類を設定します（→P.31　「ローカル・キャラクターとサーバー・キャラクターの違い」）。

また、サーバーごとに、特定のユーザーをサーバーから退去させたり（boot、kick）、立ち入り禁止にする（ban）など、参加プレイヤーを制限することもできます。

●マルチプレイヤーサーバーへの接続

すでに構築されているマルチプレイサーバーに接続するには、NWNのメインメニューから「マルチプレイヤー」を選択し、「インターネット上のゲームに参加」または「LAN上のゲームに参加」を選択してください。インターネットに接続済みである場合、ユーザーが立ち上げているマルチプレイヤーサーバーがリストとして表示されます。一覧の各項目名をクリックすることで、その項目の内容順でリストを昇順／降順に並べ替えることができます。

また、画面左下の枠内に表示されるゲームの種類を選択することで、それぞれのタイプに属するセッションが表示されます（この「タイプ」は管理者がサーバーを立てる際に指定しているもので分類されています）。

セッションに接続するには、任意のセッションを選択してハイライトした状態で一覧の下方にある「接続」ボタンをクリックしてください。セッションを直接ダブルクリックすることでも接続を開始できます。

※お使いのPCがファイアウォールを通してインターネットに接続している場合、NWNのマルチプレイに際してはポートの設定等を調整する必要がある場合があります。詳しくはReadmeファイルをご覧ください。

●使用キャラクターの選択

マルチプレイヤーセッションへの接続が成功すると、キャラクター選択画面が表示されます。画面の左側に、現在選択可能となっているキャラクターが一覧表示されます。任意のキャラクターを選択し、「プレイ」ボタンをクリックすればゲームが開始されます。サーバー側の設定により、一部のキャラクターが選択できなくなっている場合があります。これはそのキャラクターが何らかの制限（キャラクターのレベル制限など）に抵触しているか、ローカル・キャラクターの使用が不許可になっていることを意味します。この場合、そのサーバーでプレイするには新規のサーバー・キャラクターを作成する必要があります。

●ローカル・キャラクターとサーバー・キャラクターの違い

NWN ではキャラクターのデータは大別して「ローカル・キャラクター」(Local Character) と「サーバー・キャラクター」(Server Character) の2つのタイプが存在します。

ローカル・キャラクターはお使いのコンピュータ上で作成・保存される、いわば「手持ち」のキャラクターです。ローカル・キャラクターはシングルプレイヤーモードのプレイ時、お使いのコンピュータ上でのマルチプレイセッション、および、ローカル・キャラクターの使用がサーバー管理者によって許可されているマルチプレイセッションにて使用することができます。プレイの途中・プレイ後に成長したキャラクターを自由にローカル保存することができます（「持ち込んだキャラクターを持ち帰る」と考えればイメージが掴みやすいかと思います）。

サーバー・キャラクターはいずれかのマルチプレイサーバー上で作成され、プレイ後にもそこに保存・保管される、いわば「借り物」のキャラクターです。サーバー・キャラクターを使用するには、キャラクターを作成したサーバーに接続している必要があります。サーバー・キャラクターはプレイヤーの独断でデータを変更したりできないため、より公平なマルチプレイヤー環境を作り出すのに便利なシステムです。キャンペーン形式のセッションの際にダンジョンマスターがキャラクターを管理したり、プレイヤー同士が対等な条件で参加できるセッションを構築したい場合に有用でしょう。なお、サーバー・キャラクターとして作成したキャラクターのコピーをローカル保存することもできます（→P.24　1章「オプション画面」）。この場合、コピー先のキャラクターは以後はローカル・キャラクター扱いとなります。

サーバーの管理者は、プレイヤーのローカル・キャラクターの持ち込みを許可するか、サーバー・キャラクターしか使えないようにするか設定することができます。サーバー・キャラクターのみ許可されているセッションに初めて接続した場合、プレイヤーは新規キャラクターを作成する必要があります。

●キャラクターを別のゲームで使用するには

NWN のキャラクターはシングルプレイヤーモード・マルチプレイヤーモード間で相互に転用することが可能です。

❶ シングルプレイで育てたキャラクターを使ってマルチプレイヤーサーバーを訪れる

シングルプレイヤーモードにて、キャラクターを転用したいセーブデータを読み込んでゲームを開始し、オプション画面（【O】キー）を呼び出してください。画面右上にある「キャラクターデータセーブ」ボタンを押すと、キャラクターの現在の能力や装備、クイックバー設定などがローカル・キャラクターとして保存されます。一度メインメニューに戻ってマルチプレイヤーモードを選択し、ローカル・キャラクターの使用が許可されているサーバーに接続してください。接続後のキャラクター選択画面に、セーブしたキャラクターが追加されています。

※キャラクターのレベルや装備品などによっては、サーバー側の入場条件に抵触し、選択できないことがあります。

❷ マルチプレイヤーで使用したキャラクターをシングルプレイヤーモードに戻す

マルチプレイヤーモードをプレイ中にゲームの終了を選択すると、現在のキャラクターをローカル保存するかどうかを確認するメッセージが表示されます。ここでキャラクターを保存してください。一度メインメニューに戻った後、再度マルチプレイヤーモードに入って「インターネット/LANゲームのロード」を選択し、前ページの❶でキャラクターをセーブした元のセーブゲームを読み込んでください（主人公キャラクターのデータを成長した最新のものに差し替えるには、一度マルチプレイヤーモードを経由する必要があるからです）。キャラクター選択画面にてマルチプレイヤーモードでセーブしたキャラクターを選び、プレイ開始後にゲームをセーブしてください。このセーブデータをシングルプレイヤーモードで読み込めば、操作は完了です。

●パーティの結成

マルチプレイヤーモードにて、他のプレイヤーが操るキャラクターをパーティに加えるには相手を招待する必要があります。勧誘したいプレイヤーを右クリックして「仲間に誘う（Invite Into Party）」を選択してください。相手の画面上に勧誘メッセージが表示されます。勧誘相手が誘いを承諾した場合、パーティ・バーにキャラクターが味方として加わります。現在加わっているパーティから脱退したい場合、自身のラジアルメニューより「パーティと別れる（Leave Party）」を選択してください。

最初に仲間を勧誘したキャラクターがそのパーティのリーダーとなり、画面右端のポートレートに王冠状のマークがつきます。パーティのリーダーは特定のメンバーをパーティからはずす（はずしたいキャラクターのラジアルメニューから「仲間からはずす［Remove From Party］」を選択）ことができます。

パーティのリーダー権は他のキャラクターに譲ることもできます（リーダー権を譲りたいキャラクターのラジアルメニューから「リーダー変更［Transfer Leadership］」を選択）。

※他のキャラクターからのパーティへの勧誘を無視することもできます。勧誘メッセージが表示された際に「無視（Ignore Inviter）」を選択してください。

●プレイヤー間対戦の制限

プレイヤー間の対戦（すなわち傷つけ合い）が可能であるかどうかを決定する「PvP」(Player vs. Player) は、3段階の設定から選択できます。「PvP無し」（No PvP）、「パーティPvP」（Party PvP）、および「フルPvP」（Full PvP）です。

・「PvP 無し」ではプレイヤー同士が害を与え合うことは一切できず（所持品を〈すり〉技能によって盗み取る行為なども含みます）、また「ファイアーボール」などの範囲攻撃呪文に味方が巻き込まれてしまうこともありません。

・「パーティPvP」ではパーティ内の仲間に限り一切の害を与えることができなくなります。

・「フルPvP」では基本的に上記のような制限はありませんが、モジュール側の設定でエリア単位で「PvP無し」、「パーティPvP」になっている場合はそちらの設定が優先されます。これに加え、サーバーの設定PvPを一括で制限することができます。サーバーが「パーティPvPまで」となっている場合、エリアによって「PvP無し」か「パーティPvP」しかありえず、「PvP無し」となっている場合は全エリアがプレイヤー間対戦不可となります。

●プレイヤー間関係の設定

メイン画面右上の画面呼び出しボタンのうち一番右下にある、二本の剣を型どったボタンをクリックすると「プレイヤー一覧画面」(Player List) が表示されます。ここには、現在プレイヤーキャラクターがいるエリアのPvP設定が表示され、また他のプレイヤーの操るキャラクターに対する友好・敵対等の関係が表示されます。

自分でマルチプレイヤーサーバーを立てた場合、この画面で「強制退去」(Boot) および「禁止」(Ban) ボタンが選択可能になります。いずれかのプレイヤーを選択した状態で「強制退去」ボタンをクリックすると、そのプレイヤーはサーバーへの接続を切断され、ゲーム中からいなくなります。これは一時的な処置で、プレイヤーはサーバーに再度ログインを試みることができます。同様の方法でプレイヤーを「禁止」した場合、「強制退去」の効果に加え、以後のサーバーへの参加を禁止することができます。

マルチプレイやオーロラ・ツールセット(→P.186) のヒントなど、『ネバーウィンター・ナイツ　日本語版』の最新情報は「SEGA PC LOCALIZED GAME OFFICIAL SITE」(http://sega.jp/pc/baldurs/) をご覧ください。ユーザー同士の交流のため、BBS もご用意してあります。

なお、取扱説明書やゲーム中で「コミュニティサイト」と呼んでいるのは、NWN を開発した BioWare 社が運営する、全世界のユーザー向けオフィシャルサイトのことです。
(http://nwn.bioware.com/support)

第２章 冒険の舞台とそこに住む人々

■街や村

●ネヴァーウィンターの街（The City of Neverwinter）

ネヴァーウィンターとは、フェイルーン（Faerun）に文明をもつ種族のほとんどが平和に共存する北方の大都市の名である。ネヴァーウィンターはウォーターディープ（Waterdeep）の街と同盟を結び、敵対都市であるラスカン（Luskan）、およびオークの軍団に対し共同戦線を張っている。強固な要塞都市であるネヴァーウィンターはソードコースト（Sword Coast、剣の海沿岸部）中で最も安全に暮らせる街の1つであるといわれている。ところがここ数ヶ月の間に恐るべき疫病が市内に蔓延し、この北方の要衝も門を閉ざしてしまっている。

●ラスカンの街（The City of Luskan）

ラスカンの街はシー・オブ・ソード（Sea of Swords、剣の海）の沿岸に位置する港湾都市であり、シティ・オブ・セイルズ（City of Sails、帆多き街）の異名でも知られている。この街の海洋への傾倒は、船長達の中の実力者からなるハイ・キャプテン（High Captain）議会によって統治されている点にも現われている。しかし、彼らもアーケイン・ブラザーフッド（Arcane Brotherhood）によって操られている傀儡に過ぎないとささやく者もおり、最近の噂ではさらに邪悪な何ものかがラスカンに根城を築いたとすら言われている。噂の真偽はさておき、ラスカンが海賊などの物騒な者達の巣窟であることは確かである。

●ポート・ラスト（Port Llast）

ポート・ラストはネヴァーウィンターの街に経済的に依存している漁村であり、かつては水運の要として栄えたその港も今や当時の活気はみられず、平穏かつ平凡な、静かな田舎町の様を呈している。

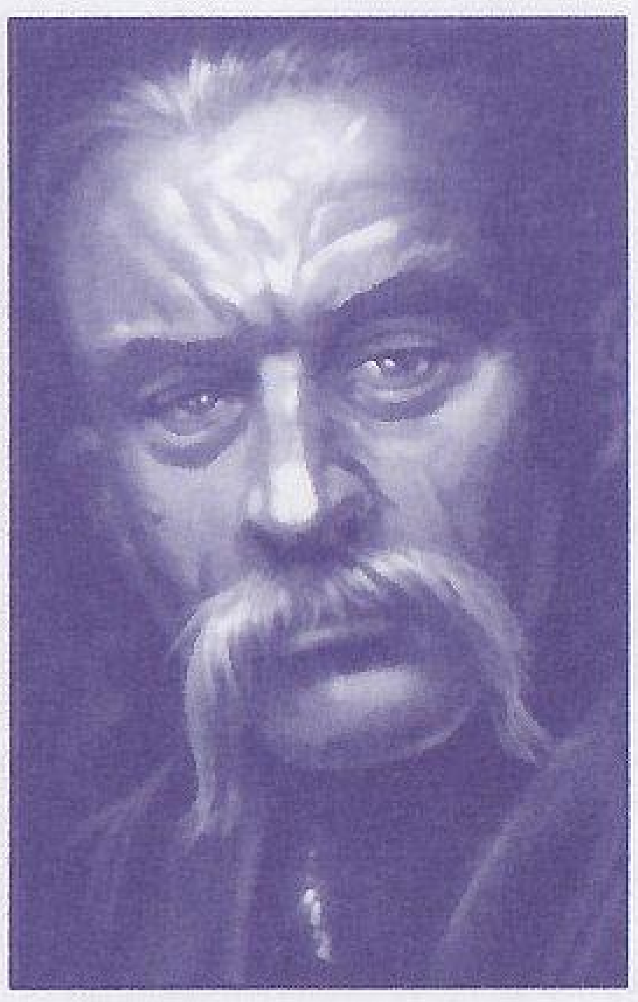
●ベオルンナズ・ウェル（Beorunna's Well）

ベオルンナズ・ウェル（ベオルンナの井戸）は太古の昔よりウスガルド（Uthgardt）族の一部であるブラック・ライオン族（Black Lion tribe）の故郷として知られている。この村の南方にはネヴァーウィンター軍がフォート・イルカード（Fort Ilkard、イルカード要塞）を構え、近隣を通るオークの軍勢に対抗している。


SPINE OF THE WORLD
NEVERWINTER
CITY AND ENVIRONS
COLDWOOD
BEORUNNA'S WELL
MOONWOOD
HOMESTEADS
RUINS
LUSKAN
RIVER MIRAR
THE CRAGS
NEVERWINTER WOOD
CASTLE
THE CITY CORE
TRADE OF BLADES
HALL OF JUSTICE
CLOCKSTOWER
MOONSTONE MASK
SHINING KNIGHT
GREEN GRIFFON INN
NORTH ROAD
SEA OF SWORDS
DOCKS
BLACKLAKE
SEEDY TAVERN
MELDANEN ESTATE
EAST ROAD
DRUID CAMP
SILVER SAILS
SPEAKERS CORNER
PORT LLAST
NORTH
WEST
EAST
SOUTH
THE CITY CORE
GREAT GRAVEYARD
THE PRISON
TEMPLE OF HELM
SHINING SERPENT
THE SWORD COAST
SOUTH ROAD
PENNINSULA
BEGGAR'S NEST
THE FARMS
HAUNTED FOREST
NEVERWINTER
CHARWOOD
SWORD MOUNTAINS

■北方の著名人達

ロード・ナッシャー・アラゴンダー（Lord Nasher Alagondar）



ロード・ナッシャー・アラゴンダーはかつて北方中に名を馳せた冒険者であったが、現在は現役を退き、長年にわたりネヴァーウィンターの街の施政を担っている。愛する街が未曾有の危機に瀕している今、彼は再び表舞台に立ち、腹心の部下を傍に集めて「死悶の疫」（Wailing Death）と呼ばれる疫病の恐怖に終止符を打たんと尽力している。

レディ・アリベス・ド・ティルマランド（Lady Aribeth de Tylmarande）

その美貌は万人に知れ渡り、その信心ゆえに騎士に任ぜられ、その優しさゆえに誰からも愛され……ソード・コーストに正義神ティール（Tyr）のパラディンは多けれども、レディ・アリベス・ド・ティルマランドは若くしてその筆頭格とうたわれている。ナッシャー卿の腹心である彼女は現在、ネヴァーウィンターに蔓延する「死悶の疫」の治療法を探し出す任についている。



フェンシック・モス（Fenthick Moss）



温厚なフェンシック・モスは正義神ティールの裁定者であり、その判断の賢明さもさることながら人望厚きパラディン、アリベス・ド・ティルマランドとの熱愛ゆえにネヴァーウィンターの街中にその名を知られている。彼ら二人を「ティールの剣と鎧」の愛称で呼ぶ者もいるほどで、年内に二人の結婚が報じられるだろうと多くの者が信じて疑わない。

デスター・インデレイン（Desther Indelayne）



デスター・インデレインはネヴァーウィンターの現職のウォッチナイト・オブ・ヘルム（守りの神ヘルムの監視官）である。配下の僧侶達とともに着任したのは比較的最近のことだが、疫病の蔓延に抗しようと寝食を惜しんで尽力する彼が人望と影響力を得るには長くはかからなかった。彼が人々に与えた安らぎは計り知れないが、死悶の疫の苦しみをやわらげているに過ぎず、治療法を見出すには至っていない。

アーリン・ゲンド（Aarin Gend）



スパイマスター（密偵隊長）のアーリン・ゲンドについて知られていることはわずかである……しかもその内容さえも、おそらくは彼が意図的に流布している噂なのであろう。計算したうえでの落ち着きと自信に満ちたその振る舞いの裏に、彼は目的のためならば手段を選ばない強い信念を隠し持っている。彼を敵にまわそうと考える命知らずはそうそういないだろう。

■ 仲間になる冒険者達

ネヴァーウィンターの街には大勢の冒険者達が集まってきています。栄誉と報酬を求める者、かつて美しかった街の苦しみを少しでも和らげようと考える者……。必要に応じて、これらの冒険者達を仲間(henchman)に雇い入れることができます。

- ●雇用時や会話の流れの中などで、仲間に何らかのアイテムを渡されることがあります。これらのアイテムは仲間との契約書代わりであったり、信頼の証であったりしますので、なくしたり売ったりしないで、大切に持ち歩いてください。これらのアイテムを所有していないと、仲間ごとの固有クエストが発生しなかったり、進展しないことがあります。
- ●仲間が死亡した場合、遺体は魔力によって最寄りのティールの神殿に転送され、そこで蘇生されます。この場合、仲間を再度加えるにはティールの神殿まで戻る必要があります。
- ●NWN公式キャンペーンの難易度バランスは、プレイヤーが仲間を雇い入れることを前提に調整してあります。そのため仲間を雇わずに冒険をする場合、難易度は上がることになります。
- ●手持ちのポーションなどの消耗アイテムを所持品画面中でクリックして拾い、画面右端にある仲間のポートレート上へもっていってドロップすると、その仲間にアイテムを使わせることができます。メイン画面上の仲間に直接アイテムをドロップしても同様の効果があります。

リヌ・ラネラル(Linu La'neral)



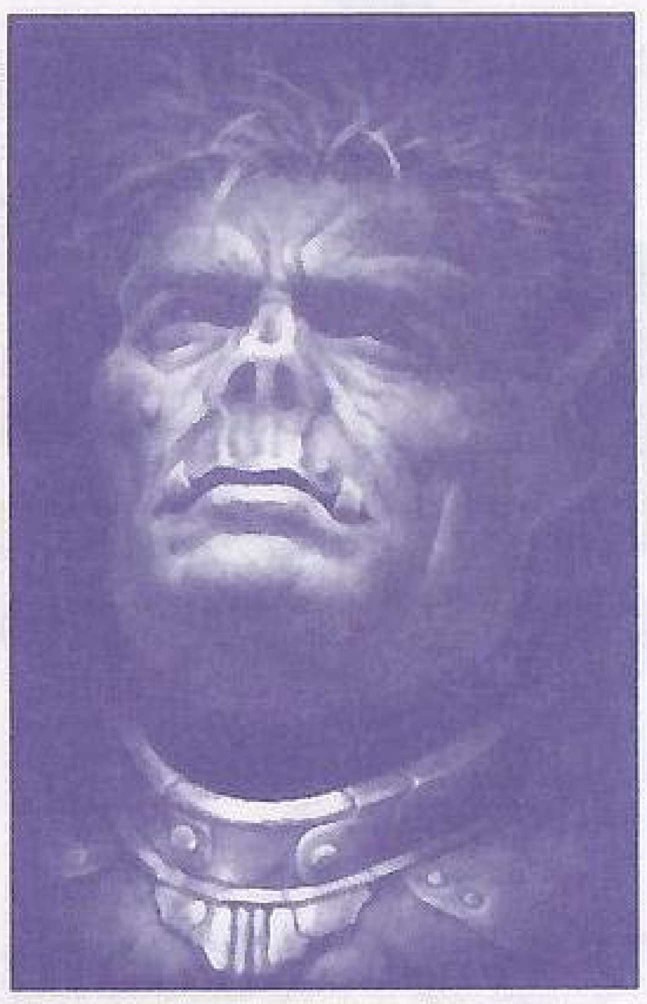
エルフのクレリックであるリヌ・ラネラルは故郷のエヴェレスカ(Evereska)からネヴァーウィンターの街までの旅を終えたところで、疫病の勃発による城門封鎖の際に市内に閉じ込められてしまっている。彼女は故郷にて最近盗まれ、ネヴァーウィンター内にあるとの噂が立っている聖なる品を捜し求めているという。

シャルウィン(Sharwyn)



生まれ育ったネヴァーウィンターで名声と富を求める人間のバードであるシャルウィンは市内の各酒場を巡り、新作の歌を披露したり裏稼業の者達との接触を強めたりしているという。

デイラン・レッドタイガー（Daelan Red Tiger）



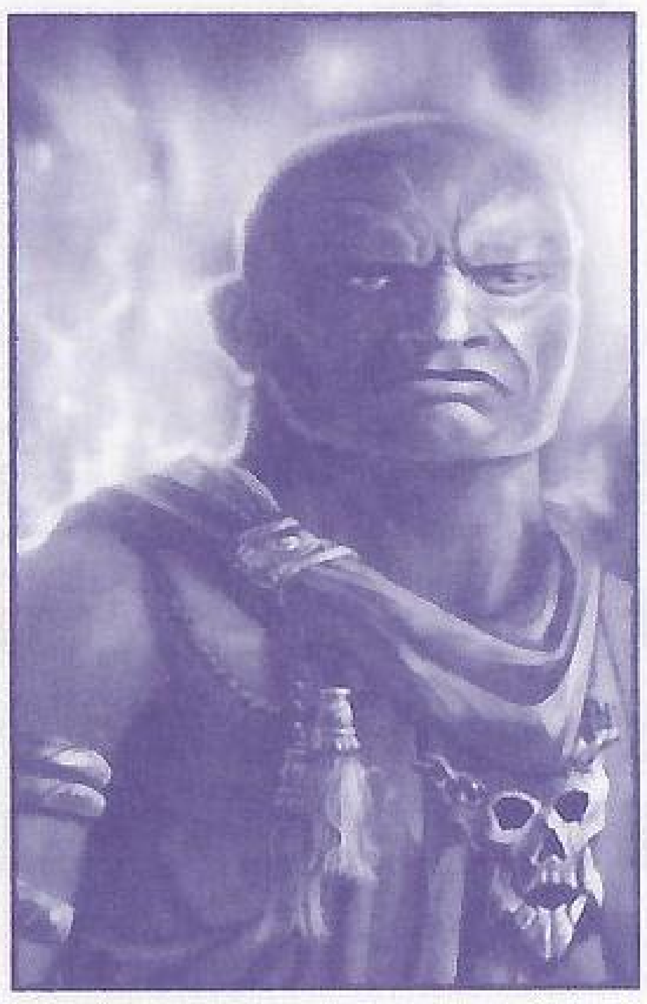
ハーフオークながらウスガルド（Uthgardt）のバーバリアンである忠義厚きデイラン・レッドタイガーは、ネヴァーウィンターに来ている理由については語ろうとしないが、十分な金を払えば仲間として雇い入れることも可能だという。

トミ・“グリン”・アンダーギャロウズ（Tomi 'Grin' Undergallows）



ハーフリングのローグであるトミは最近、南方の貿易都市カリムポート（Calimport）を大慌てで離れ、遥か北方のネヴァーウィンターにやっとのことで辿り着いたという。死にゆく街に閉じ込められてしまった彼は雑用をこなして食い繋ぎ、揉め事を避けている。

グリムノー（Grimgnaw）



冷血で情け知らずのグリムノーは、ドワーフの身でありながら何年も前に一族を捨て、長き死の僧院（Order of the Long Death）のモンクとなったという。この邪悪な集団の例に漏れず死や苦しみ、おぞましきものを至上とする彼は、サイレント・ロードとして崇拝する死のもとへと犠牲者を送りやることに生き甲斐を感じている。

ボディノック・グリンクル（Boddyknock Glinckle）



ノームのソーサラーであり探検家であるボディノックは珍しいもの、新しいものに目がないという。珍品を収集しつつネヴァーウィンターの道々をさまよい歩いていない時は、傭兵紹介所などで雇い主になりうる人物との出会いを待っている。

■ 強敵の数々

下記のモンスター達はネヴァーウィンター周辺の荒野や地底、時には市内ですら姿を目撃されています。モンスターの名称に続く「★」の数が多いほど手強い敵であることを表しています。経験の浅い冒険者にとっては、★１つのモンスターとの戦いでも脅威となります。

※個々のモンスターの手強さを調べるには、対象を右クリックしてラジアルメニューを呼び出し、「調べる」を選択してください。モンスターの能力とプレイヤーキャラクターのレベルとの比較をもとに、大まかな脅威の度合いが表示されます（→P.203　表１「モンスターの脅威度」）。



ゴブリン（Goblin）、オーク（Orc）★

この野蛮な亜人族たちは初心者パーティの宿敵となりますが、ある程度の経験を積んだ冒険者であれば容易に撃退できるでしょう。



スケルトン（Skeleton）★★

アンデッド（Undead）の一種であり、ネクロマンサーの死霊術等によって操られている動く骨格です。メイスやハンマー、スリングの弾などの殴打系の武器であれば比較的簡単に破壊できますが、剣や槍、弓などの斬撃系、刺突系の武器はその効果が減じられてしまうでしょう。クレリックの特殊能力「アンデッド退散」によって撃退／破壊することが可能です。



ゾンビ（Zombie）★★

スケルトンよりも強力なアンデッドですが、動きが遅いため、逃れたり背後をとったりするのはその分容易でしょう。クレリックの特殊能力「アンデッド退散」によって撃退／破壊することが可能です。



ヴァンパイア（Vampire）★★★

これらの強力なアンデッドは生者の生気を吸うため、「ネガティブ・エナジー・プロテクション」の呪文などによってその攻撃から身を守る必要があるでしょう。ヴァンパイアの中でも強力な者は、棺を破壊しないと完全に倒すことはできないと言われています。高レベルのクレリックによる「アンデッド退散」によって撃退／破壊できる可能性があります。



トロル（Troll）★★★

凶暴なトロルは攻撃力、防御力ともにすぐれ、傷を負わせてもその再生能力によって回復してしまいます。一気に再起不能なまでに身体を破壊するか、弱点である火炎か酸を用いることで倒せるといわれています。



ラクシャサ（Rakshasa）★★★★

これらの不気味な異次元界の住人達は、大半の呪文や魔法効果に耐性をもっており、ウィザードなどの呪文使いとの戦いに長けています。



ゴーレム（Golem）★★★

ゴーレムは生物ではなく、魔道士などの手によって造り出され、護衛などの特定の任務を与えられた「人造（Construct）」と呼ばれる存在です。ゴーレムの大半は高い魔法耐性をもっていますが、その身体を構成する材質の種類によって固有の弱点を有しています。



ベイラー（Balor）★★★★

巨大な体躯を誇るベイラーは屈強な肉体と数々の特殊攻撃を持ち合わせており、魔族の中でも最強の部類に属し、何びとにも恐れられています。異界の住人であるため、来訪者（Outsider）に分類されます。



ドラゴン（Dragon）★★★★★

ドラゴンは数々の伝説に登場しています。一匹のドラゴンによって血祭りにあげられた冒険者の数は、今までに紹介したモンスターたちに倒された冒険者の合計数を軽く凌ぐといわれています。善や正義を重んじるドラゴンは、気まぐれながら強力な味方となりえます。邪悪なドラゴンは最大最強の敵となることでしょう。よほどのことがない限り、ドラゴンとの一戦は避けた方が賢明です。彼らが大量の宝物を抱えているとはいえ、死んでしまっては元も子もありません。

■ 時間の経過および休息

●ラウンドとターンの概念

ゲーム時間の単位で頻繁に使われるものに、「ラウンド」（round）と「ターン」（turn）とがあります。１ラウンドは実時間で約６秒間に相当します。１ターンは10ラウンド、すなわち実時間でおよそ60秒間に相当します。

●ゲーム中の時間と実時間との関係

ゲーム進行時、実時間約２分がNWNの世界中での１時間に相当します。すなわち実時間約48分でゲーム中の１日に相当することになります。なお、ゲーム中のメイン画面右下に位置するコンパスにカーソルを合わせることでゲーム世界中での現在の月日および時間がポップアップ表示されます。

●休息（【R】キー）

休息はメイン画面右上の画面呼び出しボタン群の左列上から３つ目のボタン（閉じた目の形をしています）をクリックすることで行ないます。休息を指示するとプレイヤーキャラクターおよびその味方（仲間、動物の相棒、使い魔）は腰を下ろすなどして傷を癒し、力を回復させます。休息は実時間約30秒で完了しますが、一晩休息したのと同様の効果があります。負傷により減少していたヒットポイントおよび消費していた呪文の使用回数は回復し、一日あたりの使用回数が限られているアイテム等は再び使用できるようになります。

休息に際して注意すべき点としては以下のものが挙げられます。

・視界内に敵が存在すると休息できません。休息の途中で敵が視界内に現れた場合、休息は中断してしまいます。

・戦闘の直後など、キャラクターが興奮状態にある場合は休息できないことがあります。

・キャラクターにかかっている呪文効果の大半は休息開始の時点で消失してしまいます。

・召喚モンスターは休息開始の時点で自動的に召喚が解除されてしまいます。

・マルチプレイヤーモード時、サーバーの設定等によっては休息できる場所が限られていたり、一度休息をすると一定時間が経過するまでは再度休息をすることができなくなっている場合があります。

・上記の場合を含め、何らかの理由で休息が不可能である場合はメイン画面右上の休息ボタンが赤くハイライトされた状態になります。ハイライトが消えた状態になってから休息を試みてください。

・公式キャンペーンの序盤は主人公キャラクターもまだレベルが低いため、生き残る可能性を高めるためにもこまめに休息をとることをおすすめします。

第3章 プレイヤーズ・ハンドブック

『ネヴァーウィンター・ナイツ』(以下、NWN)は会話型RPG(TRPG)「ダンジョンズ・アンド・ドラゴンズ」(Dungeons and Dragons 以下、D&D)第3版ルールに基づいたゲームシステムを採用しています。プレイヤーは強大にして個性あふれるキャラクターを作成し、不思議で魅力にあふれる冒険世界を探索し、小事から歴史的一大事までの様々な出来事に関わることができます。キャラクターの価値観や立ち居振舞いを普段の自分に似せるか、まるで正反対の人格を演じさせるかも、プレイヤーの意のままにできるようになっています。

マルチプレイヤーモードでオンラインの冒険世界へと足を運ぶことで、全国のプレイヤー同士が交流をもち、情報交換をし、肩を並べて戦い、時には剣を交えることができるでしょう。手塩にかけて育てたキャラクターがいずれ人望ある指導者や偉大な戦士となり、対立勢力に命を狙われるようなこともあるかもしれません。表舞台で活躍するのも影に暗躍するのも、プレイヤー一人一人のプレイスタイル次第で様々な遊び方が可能となることでしょう。

D&Dのシステムはプレイヤーの皆様の冒険が快適なものになるような種々の工夫が盛り込まれており、NWNのゲームシステムはそれを存分に活かした仕様となっています。ルールやシステム上の処理の大半をコンピュータが舞台裏で担うことで、プレイヤーは細部に気をとられることなく冒険そのものに集中することができます。

TRPG版D&Dを体験されていない方は、NWNのシステムの複雑さに戸惑うかもしれません。本章では冒険に必要なルールを網羅し、NWNを通じてファンタジー世界の冒険に出かけるための基礎知識を解説します。



■キャラクター作成

NWN をプレイするに際し、まず最初にどのようなキャラクターで冒険をするのかを決定します。D&D 第３版ルールではプレイヤーが選択できる項目が非常に多いため、最初は戸惑うかもしれません。「良い」キャラクター、「悪い」キャラクターなどというものは一概に定義できるものではなく、またキャラクターは何人でも作成できますので、納得いくまで試行錯誤してください。

キャラクター作成の一つのアプローチとして、まず始めにキャラクターのコンセプト・イメージを固め、それをD&Dのルールに当てはめていくという方法が挙げられます。歴史上・伝説上の人物や有名人の人物像などを参考にしてキャラクターを作るのも良いでしょう。

他方で、意図的に欠点を強調したキャラクターを目指すのも一つの手といえます。能力・得手不得手が著しく偏っていたり、病弱であったり、不真面目な遊び人であったり…組み合わせはそれこそ無限です。ファンタジー世界お決まりのキャラクターに反論する形で、たとえば見識に富み、科学的探究を一義とするドワーフのバーバリアン（得意武器はアックス［斧］ではなくスリング［投石器］）を演じてみるのも大変面白い試みでしょう。

モデルが誰であれ、キャラクターの原案があれば実際のキャラクター作成もかなりスムーズに進めることができます。

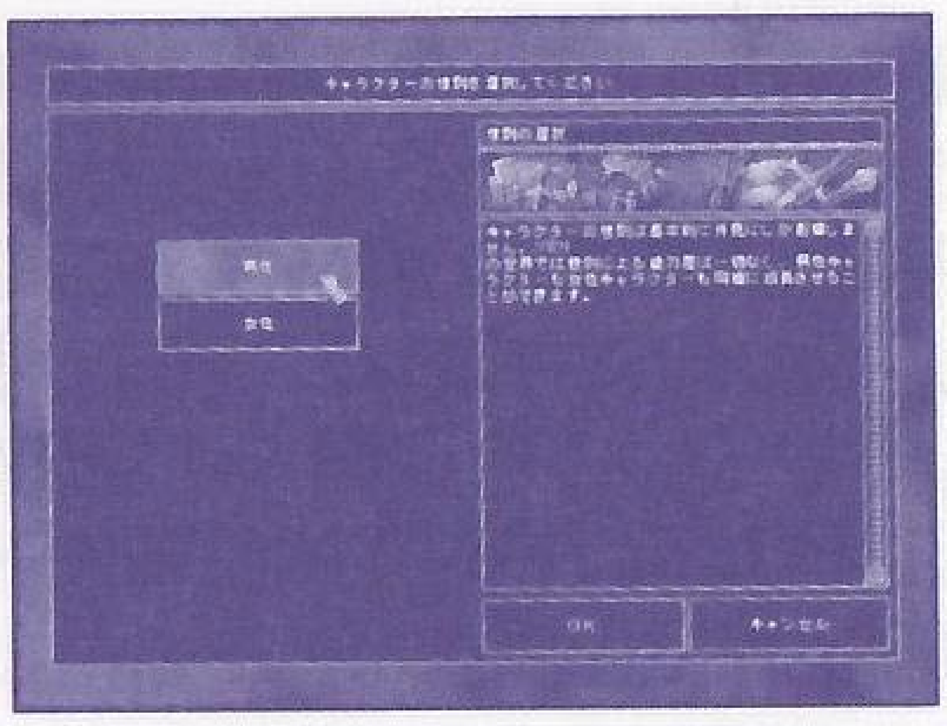
NWN のキャラクター成長システムは柔軟性に富んでいるため、序盤における能力の選択によって取り返しのつかない事態になってしまうことはそうそうありません。

例えば、ノームの比類無き屈強さを世間に知らしめようとノームのバーバリアンでゲームを始めたとしましょう。そして冒険をしているうちに、そのキャラクターが実際の戦いよりも（都合良く誇張・脚色した）武勇伝や自慢話に長けていることがわかってきたとします。となると、その傾向をキャラクターに反映するために次のレベルアップ時にバードを選択するのも一手です。これでバーバリアン出身ゆえの高い戦闘能力を維持しつつ、以後は詩吟の道に励むことができるようになるわけです。このように二転三転するキャラクターの成長過程を見守るのも、D&D の醍醐味の１つといえます。

キャラクターの作成は慣れれば非常に楽しい作業である一方で、慣れないうちは項目ごとに何を選択すべきかで迷うかもしれません。そのような場合は「推奨」ボタンを押してみてください。ゲームが自動的に最適と思われる項目を選択します。なお、技能・特技などの選択の際に「パッケージ」を選択することもできます。これはそれぞれ特定のテーマに沿って選択された特技および技能の組み合わせで、細部までを手動で選択しなくともすぐにキャラクター作成を完了させることができます。



●性別（Gender）



キャラクター作成の第一歩は性別（男性もしくは女性）の選択です。NWNのルールでは、男女による能力や適性の差は一切ありません。ただし、公式シングルプレイヤーキャンペーンでは主人公の性別によってゲーム中のNPCの反応やイベント等が変化する場合があります。また、ポートレート（Portrait、キャラクターの顔画像）選択時には選択した性別に該当するもののみが表示されます（→P.51　3章「キャラクター画像」）。

●種族（Race）



NWNの舞台となるフェイルーンの地には多数の種族が住んでおり、それぞれが異なる特徴を持ち合わせています。プレイヤーが選択できるのは人間、ドワーフ、エルフ、ノーム、ハーフエルフ、ハーフオーク、ハーフリングの合計７種族となっています。以下に個々の種族の特徴および長所・短所を解説します。

人間（Human）

人類は全種族中で最も適応能力が高く、寿命が短く、移住と侵略を好んで繰り返す一族である。身体的特長も多岐に渡り、肌や髪の色の濃淡から体毛の多寡まで多種多様である。衣類の種類も幅広く個性的で、見慣れない髪型や刺青をもつ者も多い。

適性クラス（Favored Class）：いずれのクラスでも可

マルチクラス時の獲得経験点ペナルティー計算において、最もクラスレベルの高いクラスを無視できる（→P.174　3章「マルチクラスキャラクター」）。

特徴：

- 速習の才（Quick to Master）：人間はその適応能力の高さゆえに、キャラクター作成時に特技（Feat）を１種類多く習得できる（→P.97　3章「特技」）
- 人間の適応能力の高さゆえに、キャラクター作成時の配分可能技能ポイントに＋４のボーナス、毎レベルアップ時の配分可能技能ポイントに＋１のボーナス

ドワーフ（Dwarf）

ドワーフはその戦いにおける種々の才能、肉体の物理的・魔法的強靭さ、働き者ぶり、そしてその果てしれぬエール酒（ale）の飲みっぷりゆえに有名な一族である。ドワーフは気難しく、見知らぬ者に対しては用心深いが、一度信頼した者には寛大で義理堅い。身長はおよそ４フィートから４フィート半（120cmから135cm）ほどで、身体の幅が身長に迫るほどの恰幅のいい体躯を誇る。肌の色はこげ茶色から薄い茶色の者が多く、髪は黒色、灰色、茶色の者がほとんどである。ドワーフの男性は顎ひげを誇りにしており、丁寧に手入れをしている者が少なくない。

能力値：耐久力（CON）に＋２のボーナス、魅力（CHA）に－２のペナルティー

適性クラス（Favored Class）：ファイター

マルチクラス時の獲得経験点ペナルティー計算において、ファイターのクラスレベルを無視できる（→P.174　３章「マルチクラスキャラクター」）。

特徴：

・石工の勘（Stonecunning）：屋内エリアにおける〈捜索〉技能判定（罠の発見等に用いる）に＋２のボーナス

・暗視（Darkvision）：暗闇の中でも通常通りの視界が得られる（照明がある場所では通常の視力となり、暗闇に入ると暗視に切り替わる）

・対毒抵抗（Hardiness vs. Poisons）：毒に対するセービングスローに＋２の種族ボーナス

・対呪文抵抗（Hardiness vs. Spells）：呪文に対するセービングスローに＋２の種族ボーナス

・対オーク戦闘訓練（Offensive Training vs. Orcs）：オークとの戦闘において命中判定に＋１の種族ボーナス

・対ゴブリン戦闘訓練（Offensive Training vs. Goblinoids）：ゴブリンおよびその亜種（ホブゴブリン、バグベア）との戦闘において命中判定に＋１の種族ボーナス

・対ジャイアント戦闘訓練（Defensive Training vs. Giants）：巨人系の敵との戦闘においてアーマークラス（Armor Class、AC）に＋４の回避ボーナス

※ドワーフは旧来からの宿敵に対して種族ぐるみで戦闘の訓練をしているため、オーク、ゴブリン、ジャイアントとの戦闘時に種々のボーナスを得る。

・技能相性〈伝承知識〉（Skill Affinity [Lore]）：〈伝承知識〉技能（アイテムの鑑定時に用いられる）に＋２の種族ボーナス

エルフ（Elf）

エルフは詩吟、歌そして魔術への傾倒ゆえに有名であるが、危険に晒された場合には驚くほど武器や戦術に長けていることを示すといわれている。寿命は長い者で700歳にも達するためか、人間の視点からみれば味方や敵をつくるのに長い時間をかけ、また一度そのような間柄になってしまうと友情あるいは憎悪の念をなかなか忘れないという。エルフは華奢な身体をしており、身長は４フィート半から５フィート半（135cmから165cm）の間のものが多い。肌の色は総じて淡く、髪の色は対照的に濃く、目は濃緑色の者が一般的である。エルフは髪以外の体毛をもたず、動きやすい服装を好み、その動きの繊細さはいかなる種族をもしのぐという。他の種族の者の目にもエルフは美しく映ることが多い。

能力値：敏捷力（DEX）に＋２のボーナス、耐久力（CON）に－２のペナルティー

適性クラス（Favored Class）：ウィザード
マルチクラス時の獲得経験点ペナルティー計算において、ウィザードのクラスレベルを無視できる（→P.174　３章「マルチクラスキャラクター」）。

特徴：

・眠りへの耐性（Immunity to Sleep）：睡眠系の呪文および魔法効果を一切受けない

・対心術抵抗（Hardiness vs. Enchantments）：精神に影響を及ぼす呪文に対するセービングスローに＋２の種族ボーナス

・武器の熟練（Bonus Proficiencies）：初期クラスにおいても、ロングソード、レイピア、ショートボウ、ロングボウに習熟している

・技能相性〈聞き耳〉（Skill Affinity ［Listen］）：〈聞き耳〉技能判定（近くにいる敵の存在に気づくかどうかの判定に用いられる）に＋２の種族ボーナス

・技能相性〈捜索〉（Skill Affinity ［Search］）：〈捜索〉技能判定（罠の存在に気づくかどうかの判定に用いられる）に＋２の種族ボーナス

・技能相性〈視認〉（Skill Affinity ［Spot］）：〈視認〉技能判定（近くにいる敵の存在に気づくかどうかの判定に用いられる）に＋２の種族ボーナス

・鋭い知覚（Keen Senses）：探知モードを有効にしなくてもペナルティー無しで〈捜索〉技能判定を行い続ける

・夜目（Low-Light Vision）：暗闇の中でも、ある程度の視界が得られる（照明のある場所では通常の視力となり、暗闇に入ると夜目に切り替わる）

ノーム（Gnome）

ノームは錬金術士、発明家、技術職人としてその才能を方々で求められつつも、同族同士で素朴な日々を送ることを好む一風変わった一族である。ノームは動物、宝石、笑い話、そしてとりわけイタズラをこよなく愛する。自ら実践しながら物事を学ぶことを好み、常に何かの新しいものを造り出そうとしている。ノームの身長は３フィートから３フィート半（90cmから105cm）の間であることが多く、肌の色はこげ茶色から木肌に近い茶色までが一般的である。髪の色は淡く、目は青みがかっている。ノームの服装は土系統の色を基調とし、凝った装飾を施してあるものが多い。ノームの男性は髭を丁寧に刈り込んでおくのを好む。寿命は350歳から500歳の間である。

能力値：耐久力（CON）に＋２のボーナス、筋力（STR）に－２のペナルティー

適性クラス（Favored Class）：ウィザード

マルチクラス時の獲得経験点ペナルティー計算において、ウィザードのクラスレベルを無視できる（→P.174　３章「マルチクラスキャラクター」）。

※TRPG版ルールとの相違点：ノームの適性クラスは TRPG 版ルールではイリュージョニストに限定されていますが、NWN ではゲームバランス上、ウィザードすべてに拡張しています。イリュージョニストへの傾倒は特技《呪文熟練（幻術）》の自動習得という形で表現されています。

特徴：

・小柄な身体（Small Stature）：攻撃ロールに＋１のサイズボーナス、アーマークラスに＋１のサイズボーナス、〈隠れ身〉技能判定に＋４のサイズボーナス

・対幻術抵抗（Hardiness vs. Illusions）：精神に影響を及ぼす呪文に対するセービングスローに＋２の種族ボーナス

・対人型爬虫類戦闘訓練（Offensive Training vs. Reptilians）：リザードフォークやユアン－ティなどの人型爬虫類との戦闘において命中判定に＋１の種族ボーナス

・対ゴブリン戦闘訓練（Offensive Training vs. Goblinoids）：ゴブリンおよびその亜種（ホブゴブリン、バグベア）との戦闘において命中判定に＋１の種族ボーナス

・対ジャイアント戦闘訓練（Defensive Training vs. Giants）：巨人系の敵との戦闘においてアーマークラスに＋４の回避（Dodge）ボーナス

※ノームは旧来からの宿敵に対して種族ぐるみで戦闘の訓練をしているため、人型爬虫類、ゴブリン、巨人系の敵との戦闘時に種々のボーナスを得る。

・技能相性〈聞き耳〉（Skill Affinity [Listen]）：〈聞き耳〉技能判定（近くにいる敵の存在に気づくかどうかの判定に用いられる）に＋２の種族ボーナス

・技能相性〈精神集中〉（Skill Affinity [Concentration]）：〈精神集中〉技能判定（呪文の詠唱中等にダメージを受けた場合に、詠唱を中断してしまうかどうかの判定に用いられる）に＋２の種族ボーナス

・《呪文熟練（幻術）》（Spell Focus [Illusion]）：幻術系の呪文を使用した場合、それに対するセービングスローの難易度（DC）に＋２のボーナス（※同名の特技を自動的に習得する）

・夜目（Low-Light Vision）：暗闇の中でも、ある程度の視界が得られる（照明がある場所では通常の視力となり、暗闇に入ると夜目に切り替わる）

・武器の使用制限：ノームは身体が小柄であるため、サイズが大型である武器（ダイアメイス、ツーブレーデッドソード、ダブルアックス、グレートアックス、グレートソード、ハルバード、ヘビーフレイル、クォータースタッフ、サイズ、スピア）は一切使用することができない

※技能選択の際に「デフォルト」以外の能力パッケージを選択すると、ノームには使用できない武器に関連した特技が選択される場合があります。

ハーフエルフ（Half-Elf）

ハーフエルフは人間側の好奇心や向上心と、エルフ側の鋭敏な感覚および自然への愛の両方を受け継いでいるが、どちらの世界においても余所者扱いされている種族である。人間の目には、ハーフエルフはエルフのように映り、エルフの目には人間のように映るのである。ハーフエルフは総じて人間よりも肌の色が淡くきめも細かく、容姿端麗であることが多いが、人間同様に個人差の幅が広くなっている。ハーフエルフの目はエルフの特徴である緑色であることが多い。寿命は長い者で180歳ほどといわれている。

能力値：人間と同様

適性クラス（Favored Class）：いずれのクラスでも可

マルチクラス時の獲得経験点ペナルティー計算において、最もクラスレベルの高いクラスを無視できる（→P.174　3章「マルチクラスキャラクター」）。

特徴：

- 眠りへの耐性（Immunity to Sleep）：睡眠系の呪文および魔法効果を一切受けない
- 対心術抵抗（Hardiness vs. Enchantments）：精神に影響を及ぼす呪文に対するセービングスローに＋２の種族ボーナス
- 武器の熟練（Bonus Proficiencies）：初期クラスにおいても、ロングソード、レイピア、ショートボウ、ロングボウに習熟している
- 準技能相性〈聞き耳〉（Partial Skill Affinity）：〈聞き耳〉技能判定（近くにいる敵の存在に気づくかどうかの判定に用いられる）に＋１の種族ボーナス
- 準技能相性〈捜索〉（Partial Skill Affinity [Search]）：〈捜索〉技能判定（罠の存在に気づくかどうかの判定に用いられる）に＋１の種族ボーナス
- 準技能相性〈視認〉（Partial Skill Affinity [Spot]）：〈視認〉技能判定（近くにいる敵の存在に気づくかどうかの判定に用いられる）に＋１の種族ボーナス
- 夜目（Low-Light Vision）：暗闇の中でも、ある程度の視界が得られる（照明のある場所では通常の視力となり、暗闇に入ると夜目に切り替わる）

ハーフオーク（Half-Orc）

ハーフオークは人間とオークの親から生まれた短気で無愛想な種族であり、案ずるよりも行動し、口論するよりも殴り合うことを好むという。宴会や自慢話、原始的な踊りなどの素朴な楽しみを大いに愛し、冒険者一行には頼もしい味方になりうるが、舞踏会の場では白眼視されることだろう。ハーフオークは身長こそ人間と大差無いが、筋肉質の身体や張り出た額と顎、口から飛び出す歯などがその血筋を物語る。彼らは身体についた傷跡を美しいものとして考え、誇りに思っている。寿命は75歳に満たないことが多い。

能力値：筋力（STR）に＋２のボーナス、知力（INT）に－２のペナルティー、魅力（CHA）に－２のペナルティー

適性クラス（Favored Class）：バーバリアン

マルチクラス時の獲得経験点ペナルティー計算において、バーバリアンのクラスレベルを無視できる（→P.174　3章「マルチクラスキャラクター」）。

特徴：

- 暗視（Darkvision：暗闇の中でも通常通りの視界が得られる（照明のある場所では通常の視力となり、暗闇に入ると暗視に切り替わる）。

ハーフリング（Halfling）

ハーフリングは身長が人間の約半分であることからそう呼ばれるに至ったと言われている。彼らは機転と応用の利く多才な種族で、その比類無き好奇心とあいまって小柄な身体には似つかないほどの勇敢さを発揮することが少なくない。金品には惹かれるものの、貯め込むよりは使う方が性に合うようである。ハーフリングの肌は血色良く、髪は黒色で直毛であり、目は茶色ないし黒色が一般的である。男性はもみあげを伸ばしていることが多いが、顎ひげ、口ひげを蓄えている者は稀である。実用的な服装を好み、装飾品はあまり身につけたがらない。ハーフリングの身長は３フィート（90cm）前後であり、寿命は150歳を超えることが多い。

能力値：敏捷力（DEX）に＋２のボーナス、筋力（STR）に－２のボーナス

適性クラス（Favored Class）：ローグ

マルチクラス時の獲得経験点ペナルティー計算において、ローグのクラスレベルを無視できる（→P.174　３章「マルチクラスキャラクター」）。

特徴：

・小柄な身体（Small Stature）：攻撃ロールに＋１のサイズボーナス、アーマークラス(AC)に＋１のサイズボーナス、〈隠れ身〉技能判定に＋４のサイズボーナス

・技能相性〈忍び足〉（Skill Affinity［Move Silently］）：〈忍び足〉技能判定（音を立てずに移動できるかの判定に用いられる）に＋２の種族ボーナス

・技能相性〈聞き耳〉（Skill Affinity［Listen］）：〈聞き耳〉技能判定（近くにいる敵の存在に気づくかどうかの判定に用いられる）に＋２の種族ボーナス

・幸運（Lucky）：すべてのセービングスローに＋１の種族ボーナス

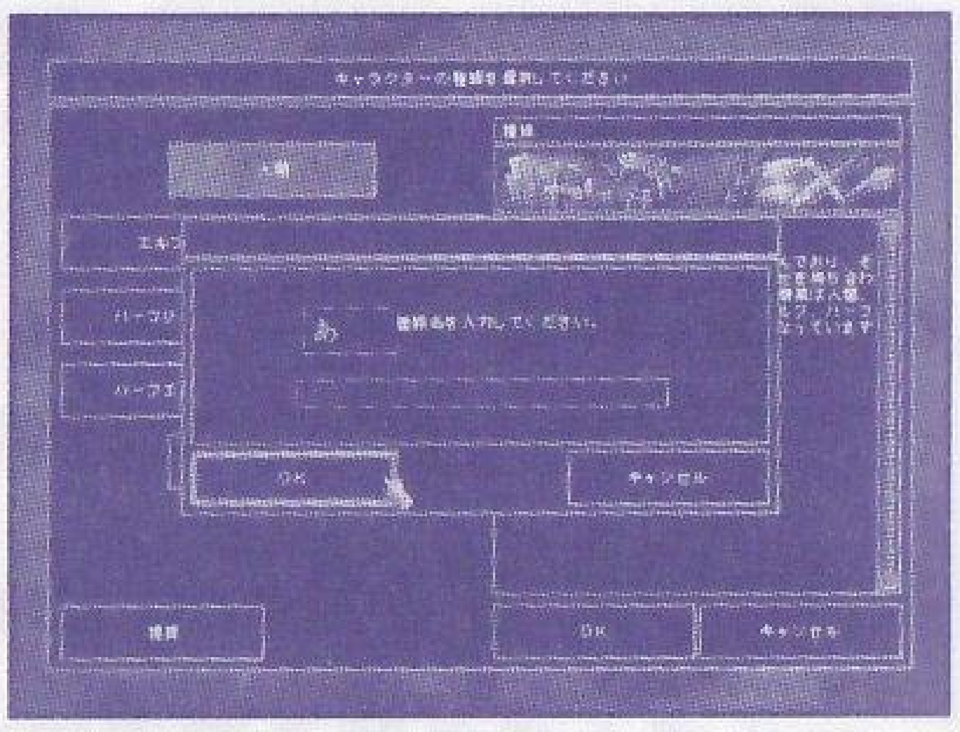
・怖いもの知らず（Fearless）：フィアーの呪文および魔法効果に対し、＋２の士気ボーナス

・正確な狙い（Good Aim）：投擲武器（シュリケン、ダーツ、スローイングアックスなど）を使用した攻撃に＋１の種族ボーナス

・武器の使用制限：ハーフリングは身体が小柄であるため、サイズが大型の武器（ダイアメイス、ツーブレーデッドソード、ダブルアックス、グレートアックス、グレートソード、ハルバード、ヘビーフレイル、クォータースタッフ、サイズ、スピア）は一切使用することができない。

※技能選択の際に「デフォルト」以外のパッケージを選択すると、ハーフリングには使用できない武器に関連した特技が選択される場合があります。

●サブ種族（Sub Race）欄について



基本７種族のどれかを選択したうえでこの欄に種族名を入力すると、キャラクター情報画面に基本種族名ではなく入力した種族名が表示されるようになります。公式キャンペーン内では、これはあくまでも表面上の変化であり、キャラクターの能力は選択されている基本種族に依存します。マルチプレイヤーサーバーによってはこの欄に入力してある内容によってキャラクターの能力が変化する場合があります（個々のサーバーの解説などでご確認ください）。

サブ種族名を入力すると、その時点でハイライトされた種族が自動的に選択され、能力が割り当てられるので、ご注意ください。種族の選択をやり直す場合はメニュー画面から「種族」ボタンをクリックしてください。サブ種族の指定を解除する場合はサブ種族名入力欄を空欄にして「OK」をクリックしてください。

●キャラクター画像（ポートレート）



選択した性別に応じたデフォルトのポートレート、およびNWNのインストール先フォルダ内の「portraits」フォルダに入っているカスタムポートレートが一覧表示されます。デフォルト分のポートレートに関しては、選択した種族のものが欄の最上方に表示されますが、他の種族のポートレートを選択することも可能です。ポートレートの選択がキャラクターの能力に影響することは一切ありません。

自作画像をキャラクターのポートレートとして使用するには、以下の事項に合わせて画像を用意する必要があります。

・画像ファイルはすべて24ビット、無圧縮の「.tga」（Targa 形式）ファイルになっている必要があります。

・画像は合計５種類必要で、以下の寸法（数字は縦×横）になっている必要があります。「全体」は画像全体の寸法、「グラフィック部分」は実際の絵の部分の寸法を表します。絵は画像全体の上端に接し、グラフィック部分以外は黒色にしてください（グラフィックの下端に黒色の「余白」部分を追加した状態で画像ファイルを作成してください）。

❶最大（Huge）サイズ　〈キャラクター名〉H.tga ………全体256×512、グラフィック部分は256×400
❷大型（Large）サイズ　〈キャラクター名〉L.tga ………全体128×256、グラフィック部分は128×200
❸中型（Medium）サイズ　〈キャラクター名〉M.tga …全体64×128、グラフィック部分は64×100
❹小型（Small）サイズ　〈キャラクター名〉S.tga……全体32×64、グラフィック部分は32×50
❺極小型（Tiny）サイズ　〈キャラクター名〉T.tga……全体16×32、グラフィック部分は16×25

・拡張子「.tga」の前の１文字はポートレートのサイズを規定するものです。ファイル名はこの１文字を含め、拡張子部分を除いて合計で最大15文字まで（上記の〈キャラクター名〉部分が最大で14文字）のものを使用できます（例：abcdefghijklmnH.tga）。５枚セットの〈ファイル名〉部分は同一の表記になっている必要があります。

・ファイル名の先頭に「m_」「f_」をつけておくと、それぞれ男性キャラクター用、女性キャラクター用のポートレートとして認識されます（例：m_abcdefghijklH.tga）。これ以外のポートレートは男女共用のものとなります。

・ポートレートの使用箇所はそれぞれ以下の通りです。

H …………キャラクター作成時のポートレート選択時など
L …………キャラクター情報画面のキャラクターシート
M …………メイン画面のポートレート
S …………仲間のポートレート、ラジアルメニューなど
T …………メッセージウィンドウ内のチャットメッセージなど

・他のプレイヤーの画面上にもカスタムポートレートが表示されるようにするには、あらかじめ５種類の画像ファイルを相手に送っておく必要があります。受け取ったポートレートはNWNのインストール先フォルダ内の「portraits」に入れてください。ファイル名はポートレートの使用者が用いているファイル名と同一である必要があります（ファイル名を変更してしまうと正常に表示されない場合があります）。

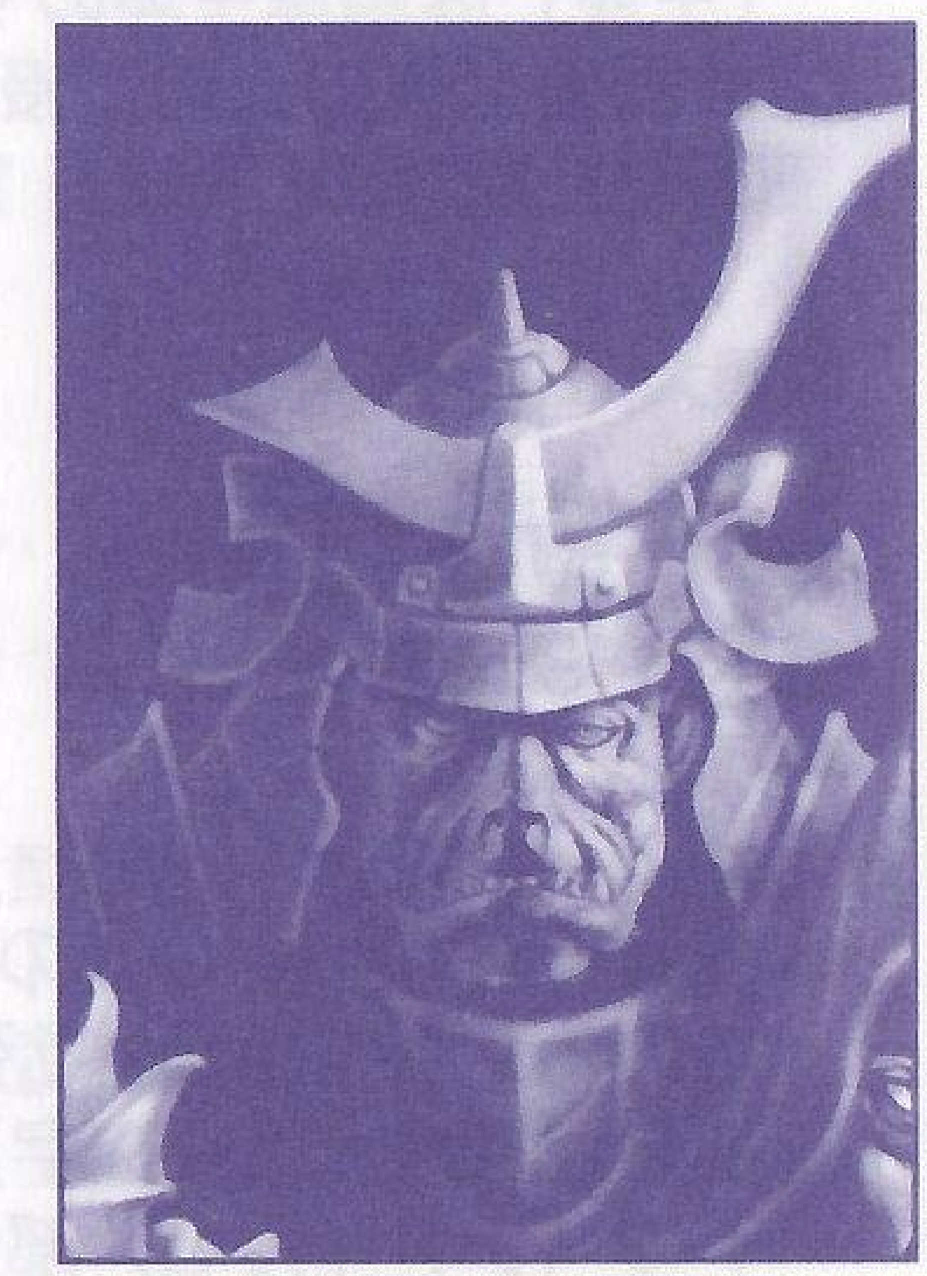
・マルチプレイヤーモード時には、選択したポートレートが他プレイヤー側から見えることになります。カスタムポートレートを導入している場合、マルチプレイヤー時には他のプレイヤーが同名のカスタムポートレートを「portraits」フォルダに入れていないと本来のポートレートが表示されません。冒険の前にEメールなどによってあらかじめカスタムポートレートを冒険仲間同士で交換しておくことをおすすめします。

●クラス（Class、職業）

クラスはキャラクターの職業ないし身上を表すもので、個々のキャラクターの戦闘能力や使用できる呪文、技能、特技などに影響します。クラスは合計で11種類あり、これらを組み合わせる（マルチクラスする）ことで様々な方向性のキャラクターを作り出すことができます。弓の扱いに長けたキャラクターを目指すのであればファイターやレンジャー、アンデッド（Undead）モンスターの討伐を専門とするキャラクターであればクレリックやパラディンが適しているなど、目指すキャラクター像によって複数のクラスが候補となることがあるでしょう。

以下に各クラスの概要、およびクラス毎の特殊能力の詳細を解説しています。また、巻末の表13～24（→P.216～228）にクラス毎の能力に関する情報がまとめられていますので、そちらも合わせてご参照ください。

バーバリアン（Barbarian）



バーバリアンは時に無謀とも思える勇猛果敢な屈強の戦士であり、その腕は冒険において大いに役立つことだろう。バーバリアンは鍛錬と規律による洗練された武術よりも、怒りを爆発させて身体能力を高めた状態での本能的な戦闘を得意とする。激昂状態に入るのは一日に数回が限界ではあるものの、目前の敵を倒すにはそれだけで事足りてしまうことが多い。常に危険と隣り合わせに生きているバーバリアンは常軌を逸した鋭い勘で危険を察して攻撃をかわし、伝説的とすらいえる走力を誇る。

- **アライメント（属性）制限**：ローフル系（ローフルグッド、ローフルニュートラル、ローフルイービル）以外のいずれか

※アライメントがローフル系のいずれかに変化した場合、ローフル系以外に戻るまではバーバリアンとしてレベルアップすることができなくなります。
※アライメントがローフル系のみとなっているモンク、およびローフルグッドのみとなっているパラディンとのマルチクラスはできません。

- **ヒットダイス**：d12（レベル毎に1～12のヒットポイント）
- **得意セービングスロー**：頑健（Fort）
- **不得意セービングスロー**：反応（Ref）、意志（Will）
- **習熟**：単純武器（Simple weapon）
  軍用武器（Martial weapon）
  軽装鎧（Light armor）
  中装鎧（Medium armor）
  盾（Shield）
- **技能ポイント**：レベル毎に4＋知力（INT）修正値（レベル1時はこの4倍）

バード（Bard）



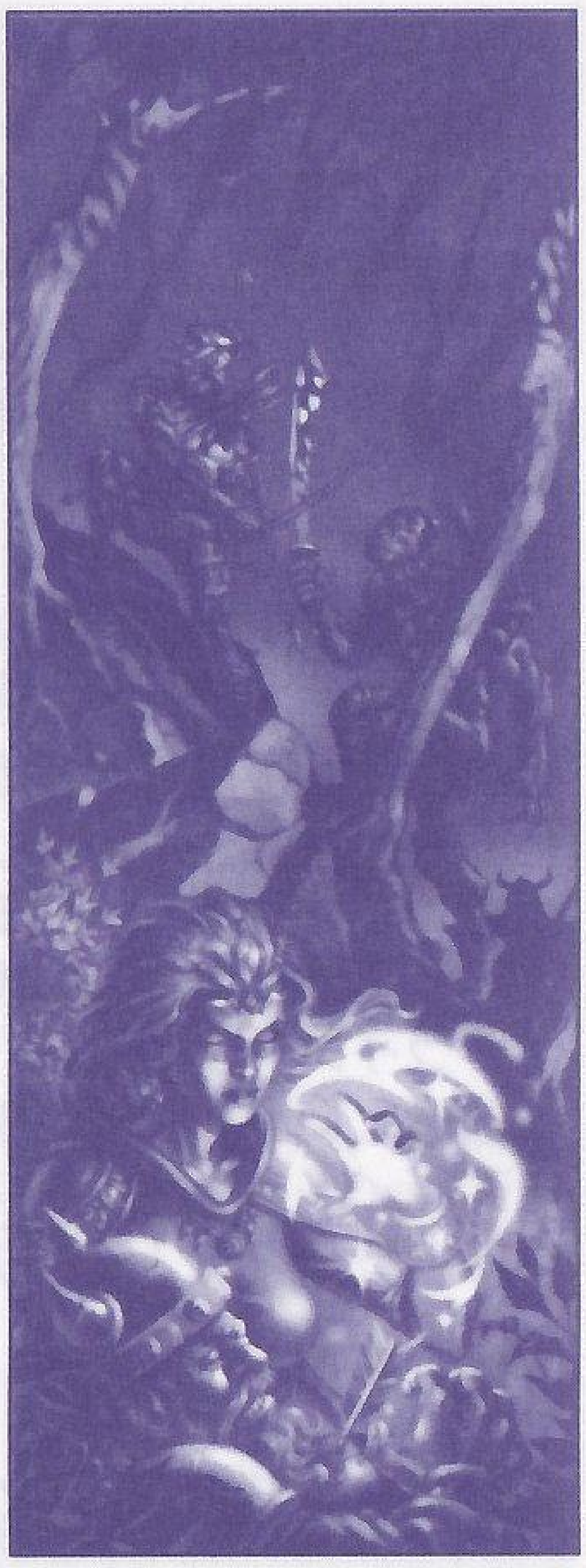
バードはしばしば交渉人、伝令、斥候、密偵などとして活躍することが多いクラスである。彼らは英雄（悪党）に同道してその偉業（悪行）を目の当たりにし、後に武勇伝（蛮行伝）として語り聞かせ、同業の者達の尊敬の眼差しを浴びることを何よりもの喜びとしている。バードはウィザード、ソーサラーと同様に秘術（Arcane）呪文を使用できるが、ウィザードのようにあらかじめ呪文を記憶しておく必要はない。彼らはローグの特殊技能も一部習得することができ、アイテムに関する伝承知識においては他クラスの群を抜いており、また魔法的な効果をもつ歌により味方の能力を高めることもできる。

- **アライメント（属性）制限**：ローフル系（ローフルグッド、ローフルニュートラル、ローフルイービル）以外のいずれか

※アライメントがローフル系のいずれかに変化した場合、ローフル系以外に戻るまではバードとしてレベルアップすることができなくなります。
※アライメントがローフル系のみとなっているモンク、およびローフルグッドのみとなっているパラディンとのマルチクラスはできません。

- **ヒットダイス**：d6（レベル毎に１～６のヒットポイント）
- **得意セービングスロー**：反応（Ref）、意志（Will）
- **不得意セービングスロー**：頑健（Fort）
- **習熟**：単純武器（Simple weapon）
  軽装鎧（Light armor）
  中装鎧（Medium armor）
  盾（Shield）
- **技能ポイント**：レベル毎に４＋知力（INT）修正値（レベル１時はこの４倍）
- **秘術呪文詠唱能力**：魅力（CHA）に依存（魅力の値－10のレベルまでの呪文が使用できる。最大でレベル６バード呪文まで）、事前記憶なし、鎧・盾類装備時の詠唱失敗の可能性あり、レベル１時にレベル０呪文をすべて習得、レベルアップ時に新規呪文の習得および習得済み呪文の差し換え可能（→P.136　３章「呪文一覧」、→P.218　表14「バードの習得呪文数および呪文使用回数」）。

クレリック（Cleric）



クレリックとは地上と天界（もしくは魔界）との仲介を担う者達である。善良なるクレリックは人々に恩恵を与えてこれを助け、邪悪なるクレリックは守護神の野望を達成せしめんと暗躍する。クレリックは守護神の力を借りることで傷を癒し、力のある者は死んだ者を蘇らせることすらできるという。彼らはアンデッド（死人）に対しても力を及ぼすことができ、これらを退散させたり破壊したりすることができる。クレリックはまた、守護神の司る領域（Domain）のうちの2つを選択し、領域ごとに固有の特殊能力を得たり、通常のクレリック呪文に加えて特殊な呪文を習得することもできる。

- **アライメント（属性）制限**：なし
- **ヒットダイス**：d8（レベル毎に1～8のヒットポイント）
- **得意セービングスロー**：頑健（Fort）、意志（Will）
- **不得意セービングスロー**：反応（Ref）
- **習熟**：単純武器（Simple weapon）
  軽装鎧（Light armor）
  中装鎧（Medium armor）
  重装鎧（Heavy armor）
  盾（Shield）
- **技能ポイント**：レベル毎に2＋知力（INT）修正値（レベル1時はこの4倍）
- **信仰呪文詠唱能力**：判断力（WIS）に依存（判断力の数値－10のレベルまでの呪文が使用できる。最大でレベル9クレリック呪文まで）、事前記憶必要、鎧・盾類装備時の詠唱失敗の可能性なし、レベルアップ時に使用可能呪文を自動的に全習得（→P.136　3章「呪文一覧」、→P.219　表15「クレリックの呪文使用回数」）
- **領域（Domain）の選択**：クレリックは信仰神などによって2種類の領域に精通し、それにより固有のボーナスや特殊能力、追加習得呪文などを得ることができます（→P.220　表16「クレリックの領域」）。

※TRPG版ルールとの相違点：NWNでは守護神の選択や取得領域の制限はありません。クレリックはそのアライメント（属性）や種族にかかわらず、すべての領域のうち2つをキャラクター作成時に選択することができます。

ドルイド（Druid）

ドルイドは自然を支配しようとする代わりに、自然との調和によってその力を得る者達である。彼らは異形のものやアンデッドなど、自然の摂理を逸脱した存在を憎悪しており、可能な限りこれらを払拭しようと試みる者が多い。ドルイドは自然の力により呪文を唱えることができ、また経験を積むことにより動物に姿を変える能力をも身につけることも可能である。彼らは戦いに際して心強い味方となる動物の相棒（Animal companion）を連れていることが多い。ドルイドは伝統的な戒律により、一部の武器・防具の扱いに習熟していないことが多い。

- **アライメント（属性）制限：**ニュートラル系（ニュートラルグッド、ローフルニュートラル、トゥルーニュートラル、カオティックニュートラル、ニュートラルイービル）のいずれか

※アライメントがニュートラル系以外のいずれかに変化した場合、ニュートラル系に戻るまではドルイドとしてレベルアップすることができなくなります。

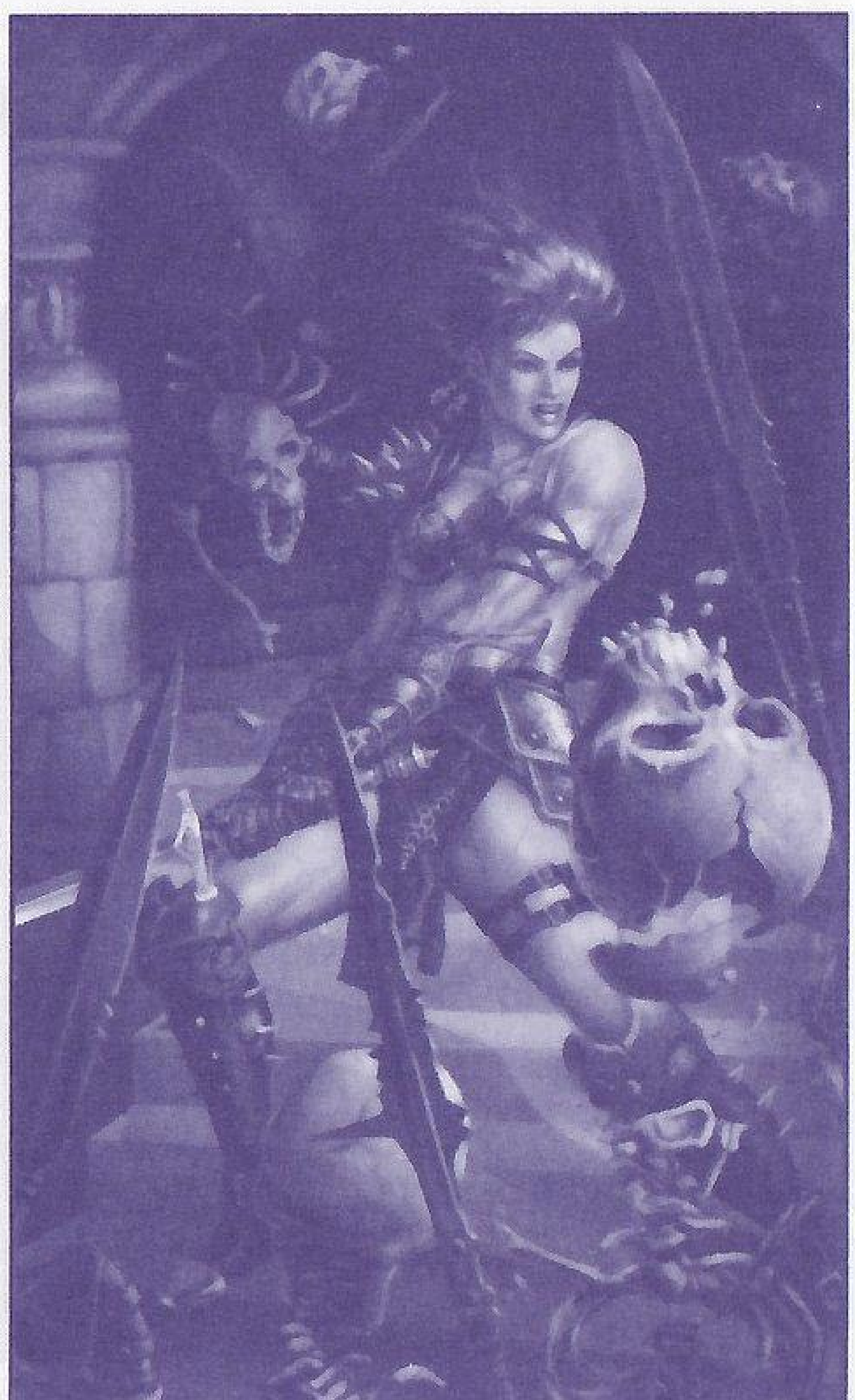
- **ヒットダイス：** d8（レベル毎に1～8のヒットポイント）
- **得意セービングスロー：**頑健（Fort）、意志（Will）
- **不得意セービングスロー：**反応（Ref）
- **習熟：**
  - ダガー、ダーツ、シックル、スリング、クラブ、シミター
  - クォータースタッフ、スピア
  - 軽装鎧（Light armor）
  - 中装鎧（Medium armor）
  - 盾（Shield）
- **技能ポイント：**レベル毎に４＋知力（INT）修正値（レベル１時はこの４倍）
- **信仰呪文詠唱能力：**判断力（WIS）に依存（判断力の値－10 のレベルまでの呪文が使用できる。最大でレベル９ドルイド呪文まで）、事前記憶必要、鎧・盾類装備時の詠唱失敗の可能性なし、レベルアップ時に使用可能呪文を自動的に全習得（→P.222 表17「ドルイドの呪文使用回数」）



ファイター（Fighter）

ファイターとは兵士や警務官から傭兵まで、戦技が必要とされる様々な職業の総称的なクラスで、者によっては富と栄光を求めて冒険をし、別の者は弱き者達を守るために剣を振るう。ファイターは全クラス中で最も戦闘技術が幅広く、あらゆる基本的な武器・防具の扱いに慣れている。絶え間ない武術訓練によりファイターは他クラスよりも戦闘関連の特技を多く習得することができ、高レベルのファイターは多種多様な特殊攻撃を繰り出すことが可能になる。

- **アライメント（属性）制限**：なし
- **ヒットダイス**：d10（レベル毎に１～10のヒットポイント）
- **得意セービングスロー**：頑健（Fort）
- **不得意セービングスロー**：反応（Ref）、意志（Will）
- **習熟**：単純武器（Simple weapon）
軍用武器（Martial weapon）
軽装鎧（Light armor）
中装鎧（Medium armor）
重装鎧（Heavy armor）
盾（Shield）
- **技能ポイント**：レベル毎に２＋知力（INT）修正値（レベル１時はこの４倍）
- **ボーナス特技**：キャラクター作成時に任意の特技を１種類多く習得でき、また、偶数クラスレベル到達時（レベル２、４、６…）に戦闘関連の特技を追加で得ることができる（→P.222　表18「ファイターのボーナス特技」）。



モンク（Monk）

モンクとは武器や鎧を用いない特殊格闘の技術に秀でたクラスである。善良なモンクは弱き者の味方となり、邪悪なモンクは密偵、刺客として最適である。モンクは呪文を使用することはできないが、「気」の力を自在に操ることにより自らの傷を瞬時に癒したり、飛来する矢を素手で受け止めたり、常軌を逸した素早さで攻撃をかわすことができる。これらの能力はモンクが経験を積むとともにより強化され、自らの肉体および周囲の状況に及ぼしうる影響力も増してくる。鎧を身につけることはモンクの戒律を破ることになり、能力が大幅に制限されてしまう。

・**アライメント（属性）制限：**ローフル系（ローフルグッド、ローフルニュートラル、ローフルイービル）のいずれか
※アライメントがローフル系以外のいずれかに変化した場合、ローフル系に戻るまではモンクとしてレベルアップすることができなくなります。
※アライメントがローフル系以外限定となっているバーバリアンおよびバードとのマルチクラスはできません。

・**ヒットダイス：**d8（レベル毎に１～８のヒットポイント）

・**得意セービングスロー：**頑健（Fort）、反応（Ref）、意志（Will）

・**不得意セービングスロー：**なし

・**習熟：**ダガー、カマ、シュリケン、ライトクロスボウ、
ハンドアックス、スリング、クラブ、ヘビークロスボウ、クォータースタッフ
※モンクは鎧（Armor）および盾（Shield）には習熟しておらず、鎧／盾を身に着けるとクラスレベルおよび判断力（WIS）によるアーマークラスへのボーナス、移動速度へのボーナス、素手での攻撃の追加攻撃回数がすべて無効となる。

・**技能ポイント：**レベル毎に４＋知力（INT）修正値（レベル１時はこの４倍）

・**ボーナス特技：**モンクはそのクラス独特の進化を辿り、己の完全性を目指して独特の特技を数多く習得することができます（→P.70　３章「クラスごとの特殊能力」、→P.224 表19「モンクの各種能力成長表」）。



パラディン（Paladin）



パラディンは大志を抱いて冒険に望む人々であり、地味な任務であってもパラディン本人にとっては自らの勇気を示し、戦術を学び、善行を成し遂げる一大試練なのである。人徳あるこれらの勇士達は守護神の力によって疾病・恐怖・邪悪なるものからの加護、癒しの力などを得ており、またこの力を傷や病気の治療、および邪悪なる者の成敗に使うことで他者の手助けをすることができる。ある程度の経験を積んだパラディンは邪悪なる敵に強力な一撃を加えたり、アンデッドを退散させたりすることができる。パラディンはクレリックと同様の呪文を一部使用することができ、またその魅力(CHA)の大小により種々の特殊能力の効果に影響が出る。

- **アライメント（属性）制限：**ローフルグッドのみ

※アライメントがローフルグッド以外のものに変化した場合、ローフルグッドに戻るまではパラディンとしてレベルアップすることができなくなります。

※アライメントがローフル系以外限定となっているバーバリアンおよびバードとのマルチクラスはできません。

- **ヒットダイス：**d10（レベル毎に1～10のヒットポイント）
- **得意セービングスロー：**頑健（Fort）
- **不得意セービングスロー：**反応（Ref）、意志（Will）
- **習熟：**単純武器（Simple weapon）
  軍用武器（Martial weapon）
  軽装鎧（Light armor）
  中装鎧（Medium armor）
  重装鎧（Heavy armor）
  盾（Shield）
- **技能ポイント：**レベル毎に2＋知力（INT）修正値（レベル1時はこの4倍）
- **信仰呪文詠唱能力：**判断力（WIS）に依存（判断力の値－10　のレベルまでの呪文が使用できる。最大でレベル4パラディン呪文まで。なお、パラディンはレベル0呪文を習得しない）、事前記憶必要、鎧・盾類装備時の詠唱失敗の可能性なし、レベルアップ時に使用可能呪文を自動的に全習得（→P.125　3章「呪文一覧」、→P.225　表21「パラディンおよびレンジャーの呪文使用回数」）

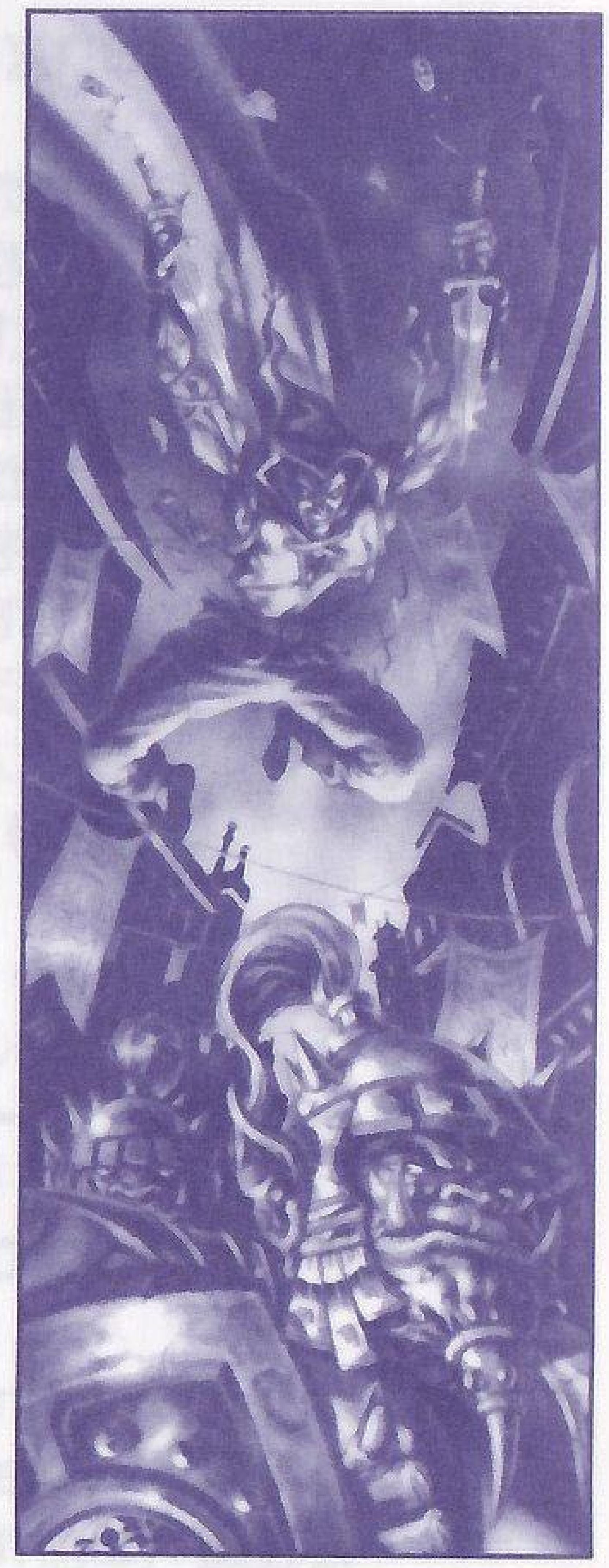
レンジャー（Ranger）

レンジャーは野外での生活や追跡、狩りを得意とする者達のことである。ファイターに追随する戦闘能力を有するが、彼らほどには武術の訓練を積んでいない。レンジャーは数種類の特定の敵との戦闘に特化した戦術を身につけており、これらの敵を憎み、滅ぼそうと努力する（得意な敵［Favored Enemy］）。レンジャーはしばしば森の守護者となり、そこに住む者や旅人などの手助けをしたりする。彼らは隠密行動に長け、野外であれば姿を隠して音も無く移動できるという。経験を積んだレンジャーは自然との調和により、ドルイド同様にいくつかの呪文を使用することができ、また動物の相棒（Animal Companion）を連れて歩けるようになる。

- **アライメント（属性）制限：**なし
- **ヒットダイス：**d10（レベル毎に1～10のヒットポイント）
- **得意セービングスロー：**頑健（Fort）
- **不得意セービングスロー：**反応（Ref）、意志（Will）
- **習熟：**単純武器（Simple weapon）
軍用武器（Martial weapon）
軽装鎧（Light armor）
中装鎧（Medium armor）
盾（Shield）
- **技能ポイント：**レベル毎に4＋知力（INT）修正値（レベル1時はこの4倍）
- **信仰呪文詠唱能力：**判断力（WIS）に依存（判断力の値－10　のレベルまでの呪文が使用できる。最大でレベル4レンジャー呪文まで。なお、レンジャーはレベル0呪文を習得しない）、事前記憶必要、鎧・盾類装備時の詠唱失敗の可能性なし、レベルアップ時に使用可能呪文を自動的に全習得（→P.136　3章「呪文一覧」、→P.225　表21「パラディンおよびレンジャーの呪文使用回数」）



ローグ（Rogue）



ローグとひとことで言っても、その実態は十人十色である。隠密行動を得意とする盗人が多いと言われているが、これ以外にも斥候・密偵・調査官・外交特使・ごろつきなどもこの総称にあてはまる。ローグは応用力と適応力に優れ、他者が重宝しているものを奪う術に長けている。戦士ほど戦闘に向いてこそいないものの、ローグは相手の弱点を突くことで手痛い傷を負わせることができ、また危険を察知して身をかわす能力も発達している。経験を積み、隠密行動や身かわし、不意打ちの技を極めたローグはほとんど魔法と言ってもいいような次元の力を身につける。加えて、自らが呪文を唱えることはできないものの、ローグは見よう見真似でスクロールやワンドを始めとする種々の魔術品の力を発動させることができる。

- **アライメント（属性）制限：**なし
- **ヒットダイス：**d6（レベル毎に１～６のヒットポイント）
- **得意セービングスロー：**反応（Ref）
- **不得意セービングスロー：**頑健（Fort）、意志（Will）
- **習熟：**ダガー、ライトクロスボウ、ダーツ、メイス、
  ショートソード、クラブ、ヘビークロスボウ、モーニングスター、
  レイピア、ショートボウ、クォータースタッフ
  軽装鎧（Light armor）

※ローグは盾（Shield）の扱いには習熟していない。

- **技能ポイント：**レベル毎に８＋知力（INT）修正値（レベル１時はこの４倍）
- **ローグ専門特技（Rogue Special Feats）：**ローグはレベル10到達時、および以後３クラスレベル毎に下記の６種類の特技から１つを選択し、習得できる（→P.76　３章「クラスごとの特殊能力」、→P.225　表20「ローグのボーナス特技」）。

《負傷打撃》（Crippling Strike）
《防御ロール》（Defensive Roll）
《身かわし強化》（Improved Evasion）
《追い討ち》（Opportunist）
《技能体得》（Skill Mastery）
《心術破り》（Slippery Mind）

ソーサラー（Sorcerer）



ソーサラーとは魔術の修行をせずとも魔力を操れる才能を生まれつきもっており、想像力とひらめきでこれを使いこなす能力をもったものたちのことである。彼らは魔術の書物にも、師匠にも、理論にさえも頼ることなく、精神力のみによって魔力そのものを形作ることができる。ソーサラーはウィザードに比べ習得できる呪文の総数が少なく、習得そのものも遅くなりがちであるが、使用する呪文をあらかじめ記憶しておく必要が無く、また使用する呪文を臨機応変に選択できるという利点がある。ウィザードの条件ともいえる長年の訓練と研究を経ていないため、ソーサラーは特定の系統（School）の呪文に特化することはできない反面、武術を身につける時間があったために基本的な武器を使いこなすことができる。なお、ソーサラーは使い魔（Familiar）を召喚し、従わせることもできる。

・**アライメント（属性）制限**：なし

・**ヒットダイス**：d4（レベル毎に1～4のヒットポイント）

・**得意セービングスロー**：意志（Will）

・**不得意セービングスロー**：頑健（Fort）、反応（Ref）

・**習熟**：単純武器（Simple weapon）
※ソーサラーは鎧（Armor）および盾（Shield）の扱いには習熟していない。

・**技能ポイント**：レベル毎に2＋知力（INT）修正値（レベル1時はこの4倍）

・**秘術呪文詠唱能力**：魅力（CHA）に依存（魅力の値－10　のレベルまでの呪文が使用できる。最大でレベル9ソーサラー／ウィザード呪文まで）、事前記憶なし、鎧・盾類装備時の詠唱失敗の可能性あり、レベル1時にレベル0呪文をすべて習得、レベルアップ時に新規呪文の習得および習得済み呪文の差し換え可能（→P.136　3章「呪文一覧」、→P.226　表22「ソーサラーの呪文使用回数および習得呪文数」）
※ソーサラーはウィザードと異なり、「スペシャリスト・ウィザード」として特定の呪文系統を専門とすることはできない。

ウィザード（Wizard）

ウィザードは熱心な修行と研究により魔力を操るものたちであり、彼らにしてみれば魔法は才能というよりも難解ながら得られるものも多い芸術のようなものなのである。あらかじめ準備を整えてさえおけば戦いの場において圧倒的な力を発揮できる反面、ウィザードは不意を突かれると脆い一面をもつ。ウィザードの長所は呪文の数々であり、その他の能力はこれに比べると霞んでしまう。彼らは経験を積むにつれ実験や試行錯誤の中で新たな呪文を編み出せるほか、他のウィザードが書き残したスクロールからも新たな呪文を習得することができ、また、呪文の射程の延長や効果の増強といった微調整にも他の呪文使いよりも長けている。ウィザードは使い魔（Familiar）を召喚し、従わせることもできる。

- **アライメント（属性）制限：** なし

- **ヒットダイス：** d4（レベル毎に1～4のヒットポイント）

- **得意セービングスロー：** 意志（Will）

- **不得意セービングスロー：** 頑健（Fort）、反応（Ref）

- **習熟：** ダガー、クラブ、ライトクロスボウ、ヘビークロスボウ、クォータースタッフ

※ウィザードは鎧（Armor）および盾（Shield）の扱いには習熟していない。

- **技能ポイント：** レベル毎に２＋知力（INT）修正値（レベル１時はこの４倍）

- **秘術呪文詠唱能力：** 知力（INT）に依存（知力の数値－10 のレベルまでの呪文が使用できる。最大でレベル９ソーサラー／ウィザード呪文まで）、事前記憶の必要あり、鎧・盾類装備時の詠唱失敗の可能性あり、レベル１時にレベル０呪文すべておよびレベル１呪文４種類を習得、レベルアップ時に習得可能呪文のうち、任意のものを２種類選択して習得（→P.136 ３章「呪文一覧」、→P.227 表23「ウィザードの呪文使用回数」）

- **スペシャリスト・ウィザード（Specialist Wizard）：** ウィザードはキャラクター作成時に特定の系統（school）の呪文を専門にし、禁止系統（prohibited school）の呪文を切り捨てることで、１日当たりの呪文の使用回数を上昇させることができる（→P.111 ３章「呪文系統」）

- **ボーナス特技：** ５クラスレベル毎に呪文詠唱関連の特技を追加で得ることができる。



●クラスごとの特殊能力（Class Special Abilities）

キャラクターはそのクラスごとに特徴的な能力をもち、また習得することができます。これによりクラスごとに戦いや冒険における振る舞い、有利・不利などに差がでてきます。

バーバリアンの能力（Barbarian Abilities）

バーバリアンの激怒（Barbarian Rage）

概要：バーバリアンは自らの殺意と怒りを爆発的に高め、戦闘能力を大幅に上昇させることができる。

習得：バーバリアンレベル１にて１日１回、レベル４にて１日計２回、レベル８にて１日計３回、レベル12にて１日計４回使用できるようになる。

発動：コマンド選択により使用。

効果：筋力（STR）に＋４、耐久力（CON）に＋４
意志セーブ（Will）に＋２のモラル（Morale、士気）ボーナス
アーマークラスに－２のペナルティー

持続時間：３ラウンド＋耐久力（CON）の修正値＋１ごとに１ラウンド（激怒による耐久力［CON］へのボーナスを反映した後の修正値で持続時間を計算）。

備考：クラスレベル15に達したバーバリアンは激怒の効果が強化されて「大激怒」（Greater Rage）となり、筋力（STR）に＋６、耐久力（CON）に＋６、意志セーブ（Will）に＋３のボーナスとなる。アーマークラスへのペナルティーは－２のままである。

※TRPG版ルールとの相違点：ゲームバランス上の配慮により、「激怒」終了後の疲労は適用されません。

バーバリアンの高速移動（Barbarian Fast Movement）

概要：バーバリアンは他のクラスと比較して10％ほど移動速度が速い。

習得：レベル１にて自動習得。

発動：自動的。

※TRPG版ルールとの相違点：TRPG 版では重装鎧の装備時には無効となりますが、NWN においては鎧の種類に関係無く適用されます。また、ゲームの便宜上、移動速度の上昇量もNWN 独自のものとなっています。

直感回避（Uncanny Dodge）

概要：バーバリアンは反射神経が鋭敏で、とっさの危険への反応も素早くなっている。この能力はクラスレベルの上昇とともに強化される。

習得／効果：
レベル２………自身が立ちすくみ状態（★１）であったり、〈隠れ身〉状態／透明状態の敵から攻撃を受けても、アーマークラスへの敏捷力（DEX）修正値によるボーナスが無効にならなくなる。
レベル５………罠に対する反応セーブ（Ref）に＋１のボーナス
レベル10……罠に対する反応セーブ（Ref）に＋２のボーナス
レベル13……罠に対する反応セーブ（Ref）に＋３のボーナス
レベル16……罠に対する反応セーブ（Ref）に＋４のボーナス
レベル19……罠に対する反応セーブ（Ref）に＋５のボーナス

発動：自動的。

※TRPG版ルールとの相違点：TRPG版ではバーバリアンはレベル５にて挟撃（Flanking）を受けなくなりますが、NWNの直感回避にはこの効果はありません。

（★１）立ちすくみ状態（Flat-footed）：通常、立ちすくみ状態では敏捷力（DEX）によるアーマークラスへのボーナスは無効となります。

ダメージ減少（Damage Reduction）

概要：屈強な肉体を誇るバーバリアンは、武器等による物理的攻撃を受けた場合、一撃あたりのダメージを一部無効化できる。この能力はクラスレベルの上昇とともに強化される。

習得／効果：
レベル11……一撃あたり１ポイントのダメージを無効化
レベル14……一撃あたり２ポイントのダメージを無効化
レベル17……一撃あたり３ポイントのダメージを無効化
レベル20……一撃あたり４ポイントのダメージを無効化

発動：自動的。

バードの能力（Bard Abilities）

バードの知識（Bardic Knowledge）

概要：バードはアイテムの鑑定に長けている。

習得：レベル１時に自動習得。

発動：自動的。

効果：〈伝承知識〉技能にバードのクラスレベル数をボーナスとして追加できる。キャラクター情報画面内の〈伝承知識〉技能の表示は、このボーナスを含めた数値となっている。（→P.214　表11「〈伝承知識〉技能と鑑定可能アイテム価格」）

※TRPG版ルールとの相違点：ゲームシステムの都合上、アイテム鑑定にのみ適用されます。

バードの歌（Bard Song）

概要：バードは歌を歌うことで味方の各種能力を増強することができる。歌の効果はクラスレベルおよび〈芸能〉（Perform）技能の値によって増強される。

前提条件：バードレベル１にて自動習得、クラスレベルと〈芸能〉技能の数値により効果増強。

発動：コマンド選択による。

備考：１日に最大でクラスレベル毎１回までこの能力を使用することができる。歌の効果は発動時にバードの30フィート以内にいるすべての味方に適用され、以後はバードから離れても効果は持続する。歌の発動後にバードの30フィート以内に入った味方には効果が適用されない。歌は発動後６ラウンド間持続し、バードはこの間通常通りに各種行動を実行できる。なお、何らかの理由で聴覚喪失に陥っている対象は歌の効果を受けない。歌による各種ボーナスと同一種類のボーナスを既に受けている場合、ボーナスは累積（stack）しない（ボーナスの数値がより高いものが適用される）。

効果：
- レベル１…………〈芸能〉技能３以上：命中判定に＋１のボーナス、ダメージに＋１の殴打ボーナス
- レベル２…………〈芸能〉技能６以上：上記に加え、意志セーブに＋１のボーナス
- レベル３…………〈芸能〉技能９以上：上記に加え、ダメージに＋１の殴打ボーナス（計＋2）、頑健セーブに＋１のボーナス
- レベル６…………〈芸能〉技能12以上：上記に加え、反応セーブに＋１のボーナス
- レベル８…………〈芸能〉技能15以上：上記に加え、命中判定に＋１のボーナス（計＋2）、＋８の一時ヒットポイントボーナス
- レベル12 ………〈芸能〉技能18以上：上記に加え、アーマークラスに＋２の回避ボーナス
- レベル14…………〈芸能〉技能21以上：上記に加え、ダメージに＋１の殴打ボーナス（計＋3）、＋８の一時ヒットポイントボーナス、アーマークラスに＋1の回避ボーナス（計＋3）
- レベル15…………〈芸能〉技能24以上：上記に加え、意志セーブ）に＋１のボーナス（計＋2）、反応セーブに＋１のボーナス（計＋2）、頑健セーブに＋１のボーナス（計＋2）、アーマークラスに＋1の回避ボーナス（計＋4）
- レベル16 ………〈芸能〉技能30以上：上記に加え、意志セーブに＋１のボーナス（計＋3）、＋４の一時ヒットポイントボーナス、アーマークラスにさらに＋1の回避ボーナス（計＋5）

※以上を超える１クラスレベル、〈芸能〉技能５ポイント毎に：上記に加え、＋２の一時ヒットポイントボーナス。

※セービングスローの詳細についてはP.120　3章「負傷と死亡、セービングスローについて」の項を御参照ください。

クレリックの能力（Cleric Abilities）

任意発動（Spontaneous Casting）

概要：記憶しているクレリック呪文を回復呪文に変換することができる。

習得：レベル１にて自動的に習得します。

発動：コマンド選択時、特定条件下（下記参照）で自動的に発動します。

効果：呪文レベルごとに、記憶しているクレリック呪文を同レベルの「キュア」系呪文（ヒットポイント回復呪文）に変換して詠唱することができます。この際、同レベルの呪文の詠唱回数が１回分以上残っている必要があります。この能力を活用することで、クレリックは回復呪文そのものを記憶しておかなくても、状況に応じて必要な分だけ回復呪文を唱えることができます。

レベル０呪文　…キュア・マイナー・ウーンズ
レベル１呪文……キュア・ライト・ウーンズ
レベル２呪文　…キュア・モデレート・ウーンズ
レベル３呪文　…キュア・シリアス・ウーンズ
レベル４呪文　…キュア・クリティカル・ウーンズ

※TRPG版ルールとの相違点：テーブルトーク版ではイービルおよび一部のニュートラル系のクレリックは任意発動によりインフリクト系の呪文への変換できますが、NWN ではゲームバランス上、アライメントにかかわらずすべて「キュア」系呪文への変換となります。

アンデッド退散（Turn Undead）

概要：アンデッド系のモンスターを退散させるか、破壊することができる。

習得：レベル１にて自動的に習得。

発動：コマンド選択による。１日に（３＋魅力修正値）回使用できる。

効果：対象を退散させるか、もしくは破壊する。

備考：魅力判定（1d20 ＋魅力修正値）の結果により効果を及ぼしうるアンデッドのレベル（ヒットダイス数）の最大値が決定される。影響を受けるアンデッドの合計ヒットダイスは 2d6 ＋クレリックのクラスレベル＋魅力修正値により算出される。これら二つの要素により影響を受けるアンデッドの数が決定される。クレリックのクラスレベル数の半数未満のヒットダイスしかもたないアンデッドモンスターは、アンデッド退散の効果が及んだ場合は瞬時に破壊される。

魅力（CHA）判定値	影響を受けるアンデッドの最大レベル
０以下	クレリックのクラスレベル－４
１～３	クレリックのクラスレベル－３
４～６	クレリックのクラスレベル－２
７～９	クレリックのクラスレベル－１
10～12	クレリックのクラスレベルと同数
13～15	クレリックのクラスレベル＋１
16～18	クレリックのクラスレベル＋２

19～21…………… クレリックのクラスレベル＋3
22以上 …………… クレリックのクラスレベル＋4

※ヒットダイス数がクレリックのクラスレベルを5以上上回るアンデッドモンスターは、アンデッド退散の影響を受けない。

※クレリックの場合、選択している領域によってはアンデッド退散がアンデッド系以外の系統のモンスターにも効果を発揮する場合があります（→P.114　3章「クレリックの領域」、→P.20　表16「クレリックの領域」）。

※TRPG版ルールとの相違点：TRPG版ルールでは、クレリックのアライメント（属性）や守護神などによってはアンデッド退散によりアンデッド系モンスターの行動を封じたり、支配したりすることができますが、NWNではすべてのクレリックがアンデッドを退散／破壊します。

ドルイドの能力（Druid Abilities）

自然知覚（Nature Sense）

概要：自然の多い地形で有利に戦うことができる。

習得：レベル1にて自動習得。

発動：自動的。

効果：荒野属性（屋外＋地上＋自然属性）のエリア内での戦闘に際し、命中判定に＋2のボーナスを得る。

動物の相棒（Animal Companion）

概要：動物を呼び出し従わせる。

習得：レベル1にて自動習得。

発動：コマンド選択による。召喚は1日1回行なうことができる。動物の相棒は死亡するか、ドルイドによって召喚を解かれるまで主人につき従う。

効果：バッジャー（Badger、アナグマ）、ウルフ（Wolf、狼）、ブラウンベア（Brown Bear、ヒグマ）、ボアー（Boar、イノシシ）、ホーク（Hawk、鷹）、パンサー（Panther、ヒョウ）、ジャイアントスパイダー（Giant Spider、巨大蜘蛛）、ダイアーウルフ（Dire Wolf、巨大狼）のいずれか1体（能力習得時に選択）を呼び出し、単純な命令に従わせることができる。動物の種類毎に様々な能力をもつ。

備考：クラスレベルが上昇するたびに動物の相棒の種類を変更することができる。また、クラスレベルの上昇に伴って動物の相棒の能力も強化されていく。呪文等による召喚モンスターと併用することができる。休息しても召喚は解除されず、動物の相棒が消費していた特殊能力の使用回数は回復する。

森渡り（Woodland Stride）

概要：移動を妨げる効果を受けない。

習得：レベル２到達時に自動習得。

発動：自動的。

効果：グリース、ウェブ、エンタングルの各呪文および同様の魔法効果への完全耐性。

跡なき足取り（Trackless Step）

概要：自然の多い場所での隠密性が向上する。

習得：レベル３到達時に自動習得。

発動：自動的。

効果：荒野属性（屋外＋地上＋自然属性）のエリアにいる場合、〈隠れ身〉および〈忍び足〉技能にそれぞれ＋４の技量ボーナスを得る。

自然の誘惑への抵抗力（Resist Nature's Lure）

概要：恐怖に対する抵抗力が増強される。

習得：レベル４到達時に自動習得。

発動：自動的。

効果：フィアーの呪文および恐怖の魔法効果に対するセービングスローに＋２の洞察ボーナスを得る。

ワイルドシェイプ（Wild Shape）

概要：ドルイドは様々な動物の姿に変身することができる。

習得：レベル５到達時に１日１回、レベル６で２回、レベル７で３回、レベル10で４回、レベル14で５回、レベル18で１日に６回まで使用可能となる。

発動：コマンド選択による。

効果：ブラウンベア、パンサー、ウルフ、ボアー、バッジャーのいずれかに変身できる。変身はドルイドのクラスレベル毎に１時間持続する。クラスレベルの上昇とともに、変身後の姿の能力は増強されていく。

生物毒への耐性（Venom Immunity）

概要：ドルイドは毒の影響を受けなくなる。

習得：レベル９到達時に自動習得。

発動：自動的。

効果：毒（Poison）に対する完全耐性を得る。

エレメンタル・シェイプ（Elemental Shape）

概要：大気、土、火、水の四元素の精霊の姿に変身することができる。

習得：レベル16到達時に1日1回、レベル17で2回、レベル19で3回まで使用可能となる。

発動：コマンド選択による。

効果：レベル16でエアー、アース、ファイアー、ウォーターのいずれかの元素のヒュージ・エレメンタル、レベル20でエルダー・エレメンタルに変身することができる。変身はドルイドのクラスレベル毎に1時間持続する。

ファイターの能力（Fighter Abilities）

ボーナス特技（Bonus Feat）

概要：戦闘関連の特技を他のクラスよりも多く習得できる。

習得：レベル1時に任意の特技を1種類多く習得でき、また、偶数クラスレベル（レベル2、4、6…）到達時に戦闘関連の任意の特技を選択して習得する。

効果：キャラクター作成時に任意の特技を1種類多く習得できるほか、偶数クラスレベル到達時に以下の特技のいずれか一つを選択し、習得することができる。これは3キャラクターレベル毎に習得される一般特技に追加される形となる。

《両手利き》（Ambidexterity）
《狙い定めた一撃》（Called Shot）
《薙ぎ払い》（Cleave）
《矢止め》（Deflect Arrows）
《武器落とし》（Disarm）
《回避》（Dodge）
《クリティカル強化》（Improved Critical）
《武器落とし強化》（Improved Disarm）
《打ち倒し強化》（Improved Knockdown）
《受け流し強化》（Improved Parry）
《強打強化》（Improved Power Attack）
《二刀流強化》（Improved Two-Weapon Fighting）
《素手攻撃強化》（Improved Unarmed Strike）
《打ち倒し》（Knockdown）
《強行突破》（Mobility）
《近距離射撃》（Point Blank Shot）
《強打》（Power Attack）
《速射》（Rapid Shot）
《朦朧化打撃》（Stunning Fist）
《二刀流》（Two-Weapon Fighting）
《武器の妙技》（Weapon Finesse）
《武器熟練》（Weapon Focus）
《武器開眼》（Weapon Specialization）

モンクの能力（Monk Abilities）

ボーナス特技（Bonus Feats）

概要：特定クラスレベルにて、いくつかの戦闘関連の特技を自動的に習得する。

習得：以下のレベルにて追加特技を習得。
　レベル１：《薙ぎ払い》、《素手攻撃強化》、《朦朧化打撃》
　レベル２：《矢止め》
　レベル６：《打ち倒し》、《打ち倒し強化》

得意武器（Speciality Weapon）

概要：カマを使用した徒手格闘術の熟練。

習得：レベル１にて自動習得。

発動：自動的。

効果：特殊武器であるカマを使用すると、モンクは素手で攻撃するの場合と等しい命中ボーナスおよび攻撃回数を得ることができる。モンクはレベル１時にて自動的にカマの扱いに習熟する。なお、鎧を装備すると素手／カマでの攻撃回数は通常の基本攻撃ボーナスによるものとなってしまう。

※モンクの素手での攻撃のダメージは身体サイズに依存するため、身体サイズが小型であるノーム／ハーフリングのモンクはレベルの低いうちはカマを用いた方がダメージの期待値が高くなります。

モンク・アーマークラス・ボーナス（Monk Armor Class Bonus）

概要：判断力（WIS）修正値がプラスの値である場合、これをアーマークラスにボーナスとして加算できる（マイナスの値の場合はアーマークラスには影響しない）。また、これとは別に、クラスレベル上昇とともにアーマークラスにボーナスが加算される（→P.224　表19「モンクの各種能力成長表」）。

習得：レベル１にて自動習得。

発動：自動的。

効果：モンクは敏捷力（DEX）修正値と同様に、判断力（WIS）修正値をもアーマークラスにボーナスとして加算できる。モンクはまた、特定レベル到達時にアーマークラス自体に以下のボーナスを得る。なお、この２種類のボーナスは鎧／盾を装備すると無効になってしまう。

　レベル５：アーマークラスに＋１のボーナス
　レベル10：アーマークラスに＋２のボーナス
　レベル15：アーマークラスに＋３のボーナス
　レベル20：アーマークラスに＋４のボーナス

連打（Flurry of Blows）

概要：素手もしくはカマ系武器使用時に攻撃回数が増加する。

習得：モンクレベル１にて自動習得。

発動：コマンド選択により発動、再度のコマンド選択ないし戦闘の終了により解除。

効果：素手もしくはカマ系武器での攻撃時に、攻撃回数が１増加する。なお、「連打」発動中に繰り出す攻撃はすべて命中判定に対し－２のペナルティーを課せられる。

身かわし（Evasion）

概要：モンクは危機一髪の状況を切り抜ける能力をもつ。

習得：レベル１にて自動習得。

発動：自動的。

効果：他のクラスでは、呪文（ファイアーボールなど）の効果を受けた場合に反応セーブ（Ref）を成功させると受けるダメージが半減されるが、モンクはセーブ成功によりダメージを完全に回避することができる。

モンクの速足（Monk Speed）

概要：レベル上昇とともに移動速度が上昇する。

習得：レベル３で自動習得、以後３レベル毎に効果が増強される。

発動：自動的。

効果：レベル３で移動速度が通常の 110％、レベル６で120％、レベル９で130％、レベル12で140％、レベル15で145％、レベル18で150％となる。

無病身（Purity of Body）

概要：病気に対する完全耐性。

習得：５レベル到達時に自動習得。

発動：自動的。

効果：非魔法的な病気(Disease）に対する完全耐性を得る。

肉体の完成（Wholeness of Body）

概要：気の力で自らの傷を癒すことができる。

習得：７レベル到達時に自動習得。

発動：コマンド選択による。

効果：モンクは１日に１回、クラスレベルの２倍の数のヒットポイントを回復することができる。自分以外の対象に本能力を使用することはできない。

身かわし強化（Improved Evasion）

概要：モンクは絶体絶命の状況をも切り抜ける能力をもつ。

習得：レベル9にて自動習得。

発動：自動的。

効果：他のクラスでは、呪文（ファイアーボールなど）の効果を受けた場合に反応セーブ（Ref）を成功させると受けるダメージが半減されるが、モンクはセーブ成功によりダメージを完全に回避することができ、さらにセーブ失敗時にも通常の半分のダメージしか受けずにすむ。

"気" 打撃（Ki Strike）

概要：魔法の武器でしか傷つけることのできない目標にも素手での攻撃が通用するようになる。

習得：レベル10にて自動習得、レベル13、16にて効果増強。

発動：自動的。

効果：ダメージ減少（Damage Reduction、→P.126　3章「各種効果の解説」）の能力を有する目標に素手での攻撃を加えた場合、強化ボーナス（Enhancement Bonus）をもつ武器で攻撃をしたものとして扱う。レベル10で＋1武器相当、レベル13で＋2武器相当、レベル16で＋3武器相当となる。

※強化ボーナスがダメージ減少の適用範囲を上回っている場合、ダメージ減少効果を無視して目標に通常のダメージを与えることができる。

金剛身（Diamond Body）

概要：毒に対する完全耐性。

習得：レベル11到達時に自動習得。

発動：自動的。

効果：毒に対する耐性を得る。あらゆる自然毒と魔法的な毒の大半の効果を受けなくなる。

金剛心（Diamond Soul）

概要：気の力により、有害な呪文の一部を無効化できるようになる。

習得：レベル12にて自動習得、以後レベル毎に効果増強。

発動：自動的。

効果：モンクのクラスレベル＋10の呪文抵抗（Spell Resistance、SR）を得る（→P.126　3章「各種効果の解説」）。この効果は以後のレベル上昇とともに増強され、レベル20時にSR 30となる。

激震掌（Quivering Palm）

概要：素手での攻撃により、目標を即死させる。

前提条件：モンクレベル15にて自動習得。

発動：コマンド選択による。

備考：1日に1回、気をこめた必殺の一撃を繰り出すことができる。攻撃が命中し相手にダメージを与えることができた場合、目標は難易度（DC）が（10＋モンクのクラスレベルの半数（端数切り捨て）＋モンクの判断力（WIS）修正値）の頑健セーブ（Fort）を成功させない限り即死する。この能力はモンクよりもレベル／ヒットダイスが低い対象にのみ効果を発揮する。植物系、アンデッド系、人造系の敵や、クリティカルヒットを受けつけない敵には効果が無い。

虚身（Empty Body）

概要：モンクは気を操ることで、敵の視界から部分的に消え去ることができる。

習得：レベル18到達時に自動習得。

発動：コマンド選択による。

効果：1日に2回まで、一時的に50％の視認困難効果（Concealment）を得ることができるる（→P.126　3章「各種効果の解説」）。

即身成道（Perfect Self）

概要：精神操作系の呪文および通常武器に対する耐性。

習得：レベル20到達時に自動習得。

発動：自動的。

効果：モンクは自らの身体と精神を完璧に操作することにより、超自然的な存在となる。精神に影響する呪文に対する完全耐性と、20／＋1のダメージ減少能力を得る。

パラディンの能力（Paladin Abilities）

信仰の恩寵（Divine Grace）

概要：様々な特殊効果に対する耐性。

習得：レベル1にて自動習得。

発動：自動的。

効果：魅力（CHA）の修正値がプラス数値である場合、それをボーナスとしてすべてのセービングスローに加算できる。

健全なる肉体（Divine Health）

概要：病気に対する完全耐性。

習得：レベル1にて自動習得。

発動：自動的。

効果：病気（Disease）に対する完全耐性を得る。

レイ・オン・ハンズ（Lay On Hands）

概要：対象1体を癒すことができる。

習得：レベル1にて自動習得。

発動：コマンド選択による。

効果：魅力（CHA）の修正値がプラス数値である場合、1日に1回、自らもしくは他者のヒットポイントを　魅力修正値×パラディンのクラスレベル分だけ回復させることができる。

勇気のオーラ（Aura of Courage）

概要：恐怖効果への完全耐性。

習得：レベル2到達時に自動習得。

発動：自動的。

効果：フィアー系の呪文および恐怖の魔法効果に対する完全耐性を得る。

悪を討つ一撃（Smite Evil）

概要：邪悪なものに対する近接攻撃時に命中判定ボーナスおよび追加ダメージ。

習得：レベル2到達時に自動習得。

発動：コマンド選択による。

効果：1日に1回、アライメント（属性）がイービル（悪）系である目標に対する近接攻撃時に魅力（CHA）修正値（プラス数値である場合に限る）を命中判定ロールに、パラディンのクラスレベルをダメージに追加することができる。対象のアライメントがイービル系ではない場合、これらのボーナスは無効となる。

アンデッド退散（Turn Undead）

概要：アンデッド系のモンスターを退散させるか、破壊することができる。

習得：レベル3到達時に自動習得。

発動：コマンド選択による。1日に（3＋魅力修正値）回使用できる。

効果：対象を退散させるか、もしくは破壊する。

備考：同名のクレリック能力と同様（→P.66　3章「クラスごとの特殊能力」）。ただしパラディンのクラスレベルよりも2レベル低いレベルのクレリックのものとして判定する。

リムーブ・ディジーズ（Remove Disease）

概要：対象1体の病気を回復させることができる。

習得：レベル3到達時に自動習得。

発動：コマンド選択による。

効果：1日に1回、レベル3クレリック呪文「リムーブ・ディジーズ」（→P.136　3章「呪文一覧」）同様に対象1体の病気を回復させることができる。

レンジャーの能力（Ranger Abilities）

跡なき足取り（Trackless Step）

概要：自然の多い場所での隠密性が向上する。

習得：レベル１にて自動習得。

発動：自動的。

効果：荒野属性（屋外＋地上＋自然属性）のエリアにいる場合、〈隠れ身〉および〈忍び足〉技能にそれぞれ＋４の技量ボーナスを得る。

得意な敵（Favored Enemy）

概要：特定の種類の敵に特化した戦術および技能訓練。

習得：レベル１にて自動習得、以後５の倍数レベル到達時に適用モンスタータイプ追加。

発動：自動的。

効果：特定の種類の敵に対し〈聞き耳〉、〈視認〉、〈挑発〉の各技能判定時に＋１のボーナス、敵に与える物理的ダメージに＋１のボーナス。レンジャーのクラスレベル５レベル毎に、既に選択している得意な敵に対するボーナスがさらに＋１され、もう一種類の敵を追加することができる（→P.204　表２「モンスター系統一覧」）。これにより、レベル20時には以下の通りとなる。

最初に選択した得意な敵に対し ……………………＋５の各種ボーナス
レベル５到達時に選択した得意な敵に対し ……＋４の各種ボーナス
レベル10到達時に選択した得意な敵に対し ……＋３の各種ボーナス
レベル15到達時に選択した得意な敵に対し ……＋２の各種ボーナス
レベル20到達時に選択した得意な敵に対し ……＋１の各種ボーナス

両刀使い（Dual Wield）

概要：二刀流の戦い方に長けている。

習得：レベル１にて自動習得。

発動：鎧非装備時ないし軽装鎧装備時に、両手にそれぞれ武器を装備している場合に自動的に発動。

効果：《両手利き》および《二刀流》の両方の特技を習得しているものとして命中判定を行なうことができる（→P.213　表10「二刀流時の命中ペナルティー」）。中装または重装鎧の装備時には、この能力は無効になる。

二刀流強化（Improved Two-Weapon Fighting）

概要：逆手攻撃の攻撃回数が１回増加する。

習得：レベル９到達時に自動習得（同特技の通常の習得前提条件を満たしていなくても習得する）。

発動：自動的。

効果：命中判定に－５のペナルティーにて２回目の逆手攻撃が可能になる。

動物の相棒（Animal Companion）

概要：動物を呼び出し従わせる。

習得：レベル６到達時に自動習得。

発動：コマンド選択による。動物の相棒は死亡するか、レンジャーによって召喚を解かれるまでこれにつき従う。

効果：バッジャー（Badger、アナグマ）、ウルフ（Wolf、狼）、ブラウンベア（Brown Bear、ヒグマ）、ボアー（Boar、イノシシ）、ホーク（Hawk、鷹）、パンサー（Panther、ヒョウ）、ジャイアントスパイダー（Giant Spider、巨大蜘蛛）、ダイアーウルフ（Dire Wolf、巨大狼）のいずれか一体を呼び出し、単純な命令に従わせることができる。動物の種類毎に様々な能力をもつ。

備考：レンジャーのクラスレベルが上昇するたびに動物の相棒の種類を変更することができる。また、クラスレベルの上昇に伴って動物の相棒の能力も強化されていく。呪文等による召喚モンスターと併用することができる。

ローグの能力（Rogue Abilities）

急所攻撃（Sneak Attack）

概要：敵の弱点を見抜き、そこに攻撃を命中させることで大ダメージを与えることができる。

習得：レベル１にて自動習得、以後２クラスレベル毎に効果増強。

発動：下記条件のいずれかを満たす攻撃に対し、自動的に適用。

効果：下記条件のいずれかを満たした状態でローグが近接攻撃・遠隔攻撃を目標に命中させた場合、レベル１で＋１d6、以後２クラスレベル毎にさらに＋１d6の追加ダメージを目標に与えることができる。急所攻撃時の攻撃がクリティカルヒットとなった場合、急所攻撃分のダメージは倍増しない。アンデッド系や人造系、およびクリティカルヒットへの完全耐性を有している目標には急所攻撃は発動しない。

発動条件：

・目標が立ちすくみ状態（Flat-footed）状態になっている。

・目標がローグを目視していない（ローグが不可視状態であるか隠密モードを有効にしていて、目標に存在を察知されていない場合など）。

・目標がローグに背中を向けており、そのローグ以外のキャラクターと近接戦闘を行なっている。

身かわし（Evasion）

概要：ローグは危機一髪の状況を切り抜ける能力をもつ。

習得：レベル２にて自動習得。

発動：自動的。

効果：他のクラスでは、呪文（ファイアーボールなど）の効果を受けた場合に反応セーブ（Ref）を成功させると受けるダメージが半減されるが、ローグはセーブ成功によりダメージを完全に回避することができる。

直感回避（Uncanny Dodge）

概要：ローグは反射神経が鋭敏で、とっさの危険への反応も素早くなっている。この能力はクラスレベルの上昇とともに強化される。

発動：自動的。

習得／効果：

レベル3…………立ちすくみ状態でもアーマークラスへの敏捷力修正値によるボーナスが無効にならない。

レベル6………罠に対する反応セーブ（Ref）に＋1のボーナス
レベル11………罠に対する反応セーブ（Ref）に＋2のボーナス
レベル14………罠に対する反応セーブ（Ref）に＋3のボーナス
レベル17………罠に対する反応セーブ（Ref）に＋4のボーナス
レベル20………罠に対する反応セーブ（Ref）に＋5のボーナス

※TRPG 版ルールとの相違点：TRPG 版ではローグはレベル6にて挟撃(Flanking)を受けなくなりますが、NWN の直感回避にはこの効果はありません。ご注意ください。

ローグ専用特技（Rogue Special Feats）

概要：ローグ専用の特技を習得できる。

習得：レベル10以降、3クラスレベルごとに任意の特技を選択して習得する。

効果：レベル10到達時、および以後3クラスレベル毎に下記の6種類の特技から一つを選択し、（レベル10、13、16、19で合計4種類）習得できる。

《負傷打撃》（Crippling Strike）

概要：急所攻撃成功時に目標の筋力（STR）にもダメージ。

効果：急所攻撃が発動した場合、目標の筋力にも2ポイントのダメージを与える。

発動：自動的。

《追い討ち》（Opportunist）

概要：機会攻撃（Attack of opportunity）の命中率上昇。

効果：ローグは機会攻撃を繰り出す際に命中判定に＋4の技量ボーナスを得る。

発動：自動的。

《技能体得》（Skill Mastery）

概要：戦闘時にもローグ系技能使用時に「出目20」が可能。

効果：戦闘中であっても、〈罠解除〉、〈解錠〉、〈罠設置〉の技能判定で出目20（Take 20、時間を十分にかけて技能を使用することで技能判定ロールで自動的に 20 の振り目を得ること）にすることができる。

発動：自動的。

《心術破り》（Slippery Mind）

概要：精神に影響する呪文に対するセービングスローの失敗時振り直し。

効果：精神に影響を及ぼす呪文に対しローグがセービングスロー（大抵は意志セーブ）に失敗した場合、セービングスローを再度試みることができ、2度目に成功した場合はセービングスローが成功したものとして扱う。

発動：自動的。

《身かわし強化》（Improved Evasion）

概要：ローグは絶体絶命の状況をも切り抜ける能力をもつ。

発動：自動的。

効果：他のクラスでは、呪文（ファイアーボールなど）の効果を受けた場合に反応セーブ（Ref）を成功させると受けるダメージが半減されるが、ローグはセーブ成功によりダメージを完全に回避することができ、さらにセーブ失敗時にも通常の半分のダメージしか受けずにすむ。

《防御ロール》（Defensive Roll）

概要：致命傷の効果を半減させる。

発動：自動的、1日に1回のみ。

効果：致命傷となりうる（ヒットポイントが1未満になってしまうような）近接攻撃・遠隔攻撃の命中を受けた場合、受けるはずのダメージの総量を難易度（DC）として反応セーブ（Ref）を行い、成功時はダメージを半減させることができる（注：それでも場合によっては死亡を免れないことがある）。ローグが立ちすくみ状態であった場合や、呪文によるダメージに対しては、この能力は効果を発揮しない。

ソーサラーの能力（Sorcerer Abilities）

使い魔召喚（Summon Familiar）

概要：知性をもつ魔法的な生物を呼び出し、従わせる。

前提条件：レベル1にて自動習得。

発動：コマンド選択による。召喚は1日1回行なうことができる。使い魔は死亡するか、召喚を解かれるまで主人につき従う。

効果：バット（Bat）、パンサー（Panther）、ヘルハウンド（Hell Hound）、インプ（Imp）、ファイアーメフィット（Fire Mephit）、アイスメフィット（Ice Mephit）、ピクシー（Pixie）、レイヴン（Raven）のいずれか1体（能力習得時に選択）を呼び出し、単純な命令に従わせたり、その身体に憑依して直接操ったりすることができる。使い魔はその種類によって様々な能力をもつ。

備考：クラスレベルが上昇するたびに使い魔の種類を変更することができる。また、クラスレベルの上昇に伴って使い魔の能力も強化されていく。呪文等による召喚モンスターと併用することができる。休息しても召喚は解除されず、使い魔が消費していた特殊能力の使用回数は回復する。

ウィザードの能力（Wizard Abilities）

使い魔召喚（Summon Familiar）

概要：知性をもつ魔法的な生物を呼び出し、従わせる。

前提条件：レベル１にて自動習得。

発動：コマンド選択による。召喚は１日１回行なうことができる。使い魔は死亡するか、召喚を解かれるまで主人につき従う。

効果：バット（Bat）、パンサー（Panther）、ヘルハウンド（Hell Hound）、インプ（Imp）、ファイアーメフィット（Fire Mephit）、アイスメフィット（Ice Mephit）、ピクシー（Pixie）、レイヴン（Raven）のいずれか１体（能力習得時に選択）を呼び出し、単純な命令に従わせたり、その身体に憑依して直接操ったりすることができる。使い魔はその種類によって様々な能力をもつ。

備考：クラスレベルが上昇するたびに使い魔の種類を変更することができる。また、クラスレベルの上昇に伴って使い魔の能力も強化されていく。呪文等による召喚モンスターと併用することができる。休息しても召喚は解除されず、使い魔が消費していた特殊能力の使用回数は回復する。

ウィザード・ボーナス特技（Wizard Bonus Feats）

概要：呪文詠唱関連の特技を他のクラスよりも多く習得できる。

習得：５クラスレベル毎に任意の特技を選択して習得する。

効果：レベル５、10、15、20到達時にそれぞれ以下の特技のいずれか一つを選択し、習得することができる（合計４種類）。これは３キャラクターレベル毎に習得される一般特技に追加される形となる。

《戦闘発動》（Combat Casting）
《呪文持続時間延長》（Extend Spell）
《呪文高速化》（Quicken Spell）
《呪文熟練》（Spell Focus）
《呪文動作省略》（Still Spell）
《呪文威力強化》（Empower Spell）
《呪文威力最大化》（Maximize Spell）
《呪文音声省略》（Silent Spell）
《抵抗破り》（Spell Penetration）

※上記のうち《戦闘発動》、《呪文熟練》および《抵抗破り》の３種類は一般特技としても選択可能です。

スペシャリスト・ウィザード（Specialist Wizard）

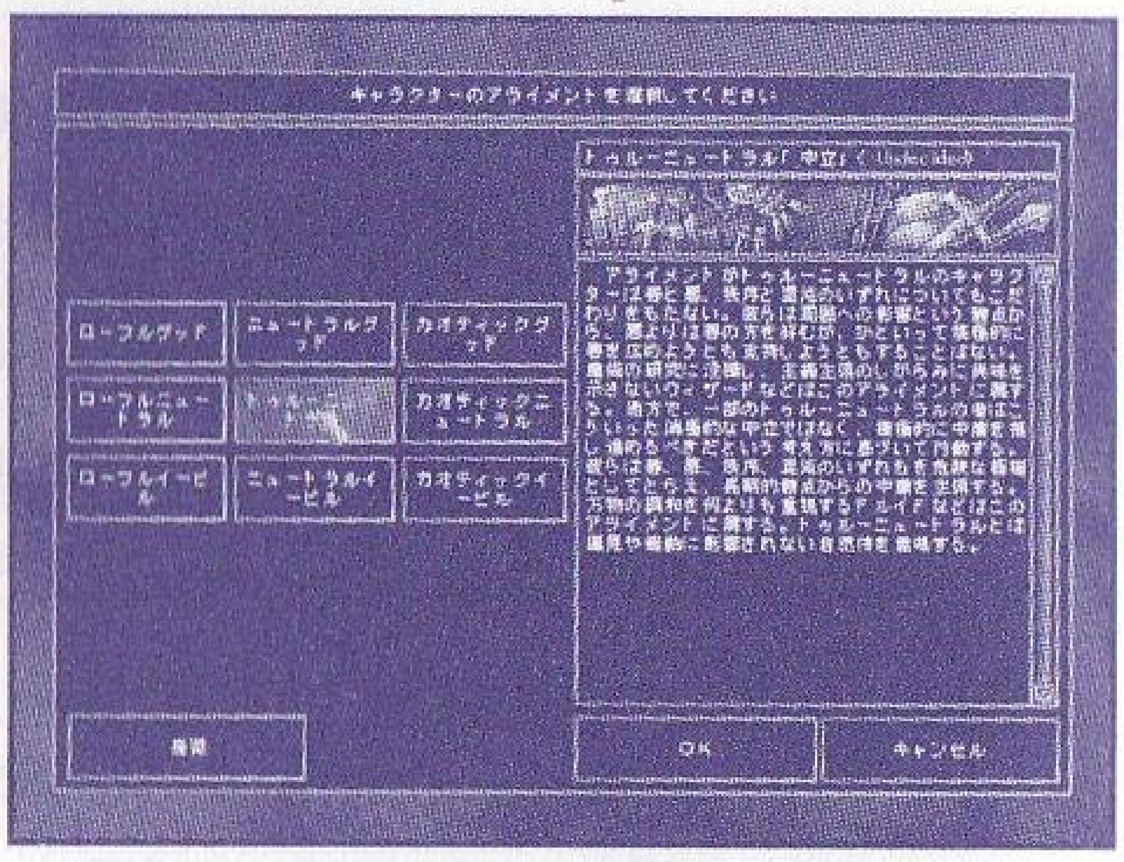
概要：いずれかの系統（school）の呪文を専門とすることで、呪文の使用回数を増加させることができる。

習得：ウィザードレベル１時に選択可能。

効果：呪文レベル毎の１日当たりの使用回数に＋１のボーナスを得る。また、〈呪文学〉（Spellcraft）の技能判定時に、対象となる呪文が専門系統のものであれば＋２のボーナス、禁止系統（prohibited school）のものであれば－５のペナルティーを受ける。

※スペシャリスト・ウィザードの詳細については第３章の「呪文系統」の項（→P.111）を御参照ください。

●アライメント（Alignment、属性）



アライメントとはキャラクターがグッド（善、Good）とイービル（悪、Evil）、ロー（秩序、Law）とカオス（混沌、Chaos）の概念をどのように考えているのかの指標となるものです。アライメントは秩序と混沌に対する姿勢（秩序を重んじる「ローフル」、どちらにも傾倒しない「ニュートラル」、混沌を好む「カオティック」）と善悪に対する姿勢（善行を重んじる「グッド」、どちらにも傾倒しない「ニュートラル」、利己を優先し悪行を厭わない「イービル」）の２要素の組み合わせであり、３×３＝９通りのうちのいずれかとなります。

ローフルグッド（Lawful Good、秩序にして善）：求道者(Crusader)

アライメントがローフルグッドのキャラクターは、絶え間無く邪悪と戦い続けるだけの信念と規律心の持ち主である。彼らは真実を語り、約束を守り、不正に対しては声高に異を唱え、悪事をはたらいた者が裁きを受けずにのさばっているのを見ると居ても立ってもいられなくなる。邪悪なる者に容赦無く鉄槌を下し、罪無き者をためらうことなくかばうパラディンなどはこのアライメントに属する。ローフルグッドとは名誉と慈愛の心の尊重を意味する。

ローフルニュートラル（Lawful Neutral、秩序にして中立）：裁定者(Judge)

アライメントがローフルニュートラルのキャラクターは、法、伝統、自らの戒律に従って行動する。彼らは自律を最上として特定の規範や主義に従って生きるか、法と秩序による万人の統治を至上とし、効率が良く安定した政治を求める。自らの戒律を遵守し、弱き者の叫びや私利私欲の誘惑によって惑わされないモンクなどはこのアライメントに属する。ローフルニュートラルとは信頼でき、名誉を遵守するが、善悪のしがらみによって信念が揺るがされることがないことを意味する。「トゥルーローフル」（真なる秩序、True Lawful）とも呼ばれる。

ローフルイービル（Lawful Evil、秩序にして悪）：圧政者(Dominator)

アライメントがローフルイービルのキャラクターは、自らに課せられた規制や行動規範の範囲内で私服を肥やしたり他人から搾取をする利己主義者である。彼らは伝統や忠誠、秩序は重視するが、自由や尊厳、人命などは軽んずる。法や約束を破ることを嫌うが、自らの身や立場を守る必要があるというのがその一因である。悪人ではあっても、無抵抗な者は殺さないなどの主義をもっている者も多く、無秩序なごろつき達と自分達とは別格であると考えている場合が多い。あの手この手で領民を搾取しようとする地方領主などはこのアライメントに属する。ローフルイービルとは秩序立った、計画的な悪行を意味する。

ニュートラルグッド（Neutral Good、中立にして善）：慈善家（Benefactor）

アライメントがニュートラルグッドのキャラクターは自身の為しうる限りの善行を行なう。彼らは他人助けに尽力し、君主や判事などに協力するが、これらに背くことになったとしても負い目を感じることは無い。助けを求める者達の声に応じて清濁を併せ呑み、最善を尽くそうとするクレリックなどはこのアライメントに属する。ニュートラルグッドとは手段の適法性にこだわることのない善行を意味する。「トゥルーグッド」（真なる善、True Good）とも呼ばれる。

トゥルーニュートラル（True Neutral、真なる中立）：中立（Undecided）

アライメントがトゥルーニュートラルのキャラクターは善と悪、秩序と混沌のいずれについてもこだわりをもたない。彼らは周囲への影響という観点から、悪よりは善の方を好むが、かといって積極的に善を広めようとも支持しようともすることはない。魔術の研究に没頭し、主義主張のしがらみに興味を示さないウィザードなどはこのアライメントに属する。他方で、一部のトゥルーニュートラルの者はこういった消極的な中立ではなく、積極的に中庸を推し進めるべきだという考え方に基づいて行動する。彼らは善、悪、秩序、混沌のいずれもを危険な極端としてとらえ、長期的観点からの中庸を主張する。万物の調和を何よりも重視するドルイドなどはこのアライメントに属する。トゥルーニュートラルとは偏見や衝動に影響されない自然体を意味する。

ニュートラルイービル（Neutral Evil、中立にして悪）：悪人（Malefactor）

アライメントがニュートラルイービルのキャラクターは自らを危険に晒さない範囲で利己に走り、それによって傷つくものには目もくれない。彼らは秩序をどうとも思わず、法や伝統、規律などに従うことで自分たちが向上するなどとは微塵も思っていない。かといって、彼らがカオティックイービルの者のように短絡的であったり好戦的であったりすることはない。望むものを手に入れるために盗みをはたらき人を殺める悪党などはこのアライメントに属する。ニュートラルイービルとは名誉無き、傾倒無き悪行を意味する。「トゥルーイービル」（真なる悪、True Evil）とも呼ばれる。

カオティックグッド（Chaotic Good、混沌にして善）：反乱分子（Rebel）

アライメントがカオティックグッドのキャラクターは自らの良心の命ずるがままに行動し、他人の期待や反応などはほとんど気にかけない。彼らは善や正義を重視しつつも、法や規制などには背を向ける。自身の基準で善悪の判断をするため、社会の規範などにそぐわない言動も多い。暴君の収税官を待ち伏せし、得た金を密かに民衆に返すレンジャーなどはこのアライメントに属する。カオティックグッドとは自由な精神と善なる心との組み合わせを意味する。

カオティックニュートラル（Chaotic Neutral、混沌にして中立）：自由人（Free Spirit）

アライメントがカオティックニュートラルのキャラクターは個人主義者であり、規制や束縛を嫌い、堅苦しい伝統などには反抗するが、かといって他者を開放しようと奮闘するグッド系の者や他者を抑圧しようと画策するイービル系の者達ほど積極的に物事を無秩序へと推し進めるわけではない。また、言動が全くの気まぐれによるとは限らない。石橋があれば、叩いて渡る者の方が叩いて壊したり下の川へ飛び下りたりする者より多いだろう。その機転を活かして諸国を放浪するバードなどはこのアライメントに属する。カオティックニュートラルとは社会の束縛からの自由と善悪的な偏りの無さを意味する。「トゥルーカオティック」（真なる混沌、True Chaotic）とも呼ばれる。

カオティックイービル（Chaotic Evil、混沌にして悪）：破壊者（Destroyer）

アライメントがカオティックイービルのキャラクターは物欲・私怨・破壊的衝動の命ずるがままに行動する。彼らは短気で怒りっぽく、攻撃的で、行動を予測するのが難しい。計画性には乏しく、集団に属していたとしても組織としては脆いものである場合が多い。カオティックイービルの者同士は武力などによって強制されない限り、基本的に協力し合うことはない。長として彼らを束ねる者がいたとしても、その座は権力を奪われたり寝首を掻かれたりするまでの話である。復讐や殺戮の手段ばかり模索する発狂したソーサラーなどはこのアライメントに属する。カオティックイービルとは美しきもの、命あるものの抹殺のみならず、それらの存在に必要である秩序までもの破壊を意味する。

アライメントポイントについて

NWN ではプレイヤーキャラクターのアライメントの変動を再現するため、ロー／カオスおよびグッド／イービルに対する姿勢を数値で表現しています。これらの数値はゲーム中の言動により変化し、一定の値に達するとアライメントそのものが変化します（特定クラスとしてレベルアップできなくなってしまう場合があります）。
(→P.228　表25「アライメント（属性）の区分」)

●能力値（Ability Scores）



能力値とはキャラクターの基本的な能力を表す数値のことで、以下の6種類からなります。これらの能力値はそれぞれキャラクターの能力の一側面を表しており、数値の大小によって関連技能（Skill）の得手不得手に影響します。キャラクターのクラスによっては（特に呪文詠唱能力をもつクラスの場合には）、特定の能力値の大小により特殊能力の効果が大きく影響を受けますのでご注意ください。

注：慣れないうちは「推奨」ボタンを使用されるのもよいでしょう。このボタンをクリックすると、選択したクラスにとってバランスのとれた能力値配分となるように自動的にポイントが割り振られます。ボタンをクリックした後に能力値を微調整することができます。能力値のバランスの悪いキャラクターでプレイすると、ゲームの難易度が格段に上昇してしまう可能性があります。なお、呪文詠唱能力をもつクラスは、自動的に呪文を司る能力値が11になるよう、ポイントがあらかじめ配分されます。また、キャラクターが4の倍数レベルに到達した際にも1ポイントずつ、任意の能力値を上昇させることができます。

能力値は6種類あり、それぞれがキャラクターの能力の一側面の評価となっています。各能力値の大小により「能力修正値」（Ability Modifier）が変化し、それぞれの影響を受ける技能・特殊能力等の効果に影響が出ます。特に呪文を使うクラスなど、クラスによっては能力の大半の強弱が特定の能力値に依存している場合があります。

筋力（Strength、略称「STR」）

キャラクターの腕力など、肉体的な力を総合評価した数値です。戦闘時に前線で近接攻撃を行なうバーバリアン、ファイター、モンク、パラディン、レンジャーにとって重要な能力値であるほか、個々のキャラクターが携行できる装備・所持品の最大重量も決定します。

敏捷力（Dexterity、略称「DEX」）

キャラクターの素早さ、反射神経の鋭さ、平衡感覚などを総合評価した数値です。ローグにとって非常に重要であるほか、軽装の鎧を着用するもの（主にバーバリアン、レンジャー）および鎧を装備しないもの（主にモンク、ソーサラー、ウィザード）、そして飛び道具の命中率を重視するキャラクターの場合には軽視できない能力値です。

耐久力（Constitution、略称「CON」）

キャラクターの肉体的健康度、持久力などを総合評価した数値です。耐久力が高いとキャラクターのヒットポイントにボーナスがつくため、あらゆるキャラクターにとって重要ですが、特に前衛をつとめるバーバリアン、ファイター、モンク、パラディン、レンジャーには欠かせない能力値といえるでしょう。呪文詠唱能力をもつクラスに関しては、耐久力が低いと呪文の詠唱を負傷などによって中断させられてしまう可能性が高くなります。

※レベルアップ等により耐久力を上昇させ、能力修正値が増加した場合、ヒットポイントへのボーナスは以前のレベルアップ分のヒットポイントに対しても適用されます。

知力（Intelligence、略称「INT」）

キャラクターの学習能力、論理的思考力、分析能力などを総合評価した数値です。知力はウィザードの最大習得呪文レベル数、呪文使用回数、呪文の強度（その呪文の効果に抵抗を試みる場合の難易度）に影響するため、最重要の能力値となります。知力は全キャラクターの技能ポイント配分数にも影響するため、ローグなどの多種多様な技能を使用可能なキャラクターには重要な数値となるでしょう（→P.172　3章「レベルアップの手順／技能ポイントの配分」）。
※ローグが使用する〈罠解除〉技能は知力に直接影響を受けます。

判断力（Wisdom、略称「WIS」）

キャラクターの精神力、常識、認識力や洞察力を総合評価した数値です。判断力はクレリック、ドルイド、パラディン、レンジャーの最大修得呪文レベル数、呪文使用回数、呪文の強度（その呪文の効果に抵抗を試みる場合の難易度）に影響するため、特にクレリック、ドルイドにとっては重要な能力値となります。判断力は精神に影響する効果に対する抵抗力にも影響するため、数値が低いとこれらの呪文の効果を受けやすくなります。なお、判断力の高いキャラクターは他人の意図や思惑に関する洞察力が高く、判断力の低いキャラクターでは気づかないようなことにも気がまわります。

魅力（Charisma、略称「CHA」）

キャラクターの人徳、説得力、指導力および容姿などを総合評価した数値です。魅力は他人によるそのキャラクターの評価のみならず、本人自身の内的な魅力をも表す能力値です。魅力はバードおよびソーサラーの最大習得呪文レベル数、呪文使用回数、呪文の強度（その呪文の効果に抵抗を試みる場合の難易度）に影響するため、特にソーサラーにとっては最重要の能力値となります。パラディンの特殊能力の一部、およびクレリックのアンデッド退散（Turn Undead）能力も魅力の大小に大きく影響を受けます。魅力は NPC との会話時に相手の反応にも影響し、〈説得〉技能へのボーナス／ペナルティーを決定します。

●能力値の配分について（Recommended Statistics）

キャラクター作成では、６種類の能力値がそれぞれ最低でも10あるようにポイントを配分すると良いでしょう。これにより、個々の能力値の修正値（ability modifier）がマイナスにならずにすみ、幾分バランスのとれたキャラクターとなるからです。逆に、特定の能力値を高めるために他の能力値を犠牲にしたキャラクターはバランスが悪く、弱点も多くなりますが、長所がそれだけ群を抜いたものとなります。

キャラクターの能力を存分に活用するには、キャラクターの選択したクラスにとって重要な能力値を12以上にしておくことが必要です。呪文詠唱能力をもつクラスは関連した能力値の大小により習得できる呪文の最大レベル数が決定されます。以下に、個々のクラスにとって重要な能力値を列挙します。複数の能力値が能力の効果に影響するクラスの場合は、その両方を均等に高めるか、一方を犠牲にして他方を集中的に高めるかの判断が必要となるでしょう。

バーバリアン……筋力（STR）、敏捷力（DEX）、耐久力（CON）
バード…………魅力（CHA）、敏捷力（DEX）
クレリック……判断力（WIS）、魅力（CHA）
ドルイド………判断力（WIS）、敏捷力（DEX）
ファイター……筋力（STR）、敏捷力（DEX）、耐久力（CON）
モンク…………敏捷力（DEX）、判断力（WIS）、筋力（STR）
パラディン……判断力（WIS）、魅力（CHA）、筋力（STR）
レンジャー……判断力（WIS）、敏捷力（DEX）、筋力（STR）
ローグ…………敏捷力（DEX）、知力（INT）
ソーサラー……魅力（CHA）、敏捷力（DEX）
ウィザード……知力（INT）、敏捷力（DEX）

能力値は最低値が１（この時、その能力値の修正値は－５となります）で、以降能力値が２点上昇するごとに修正値が＋１されていきます。ポイント購入方式（下記参照）により、プレイヤーが作成するキャラクターの大半は能力値が８～18（修正値－１～＋４）の範囲内のものとなりますが、種族によっては能力値にボーナスやペナルティーが適用されるため、初期能力値の最低値が６（修正値－２）、最高値が20（修正値＋５）となるものもあります（→P.205　表３「能力値」）。

ポイント購入方式（Point Buy System）

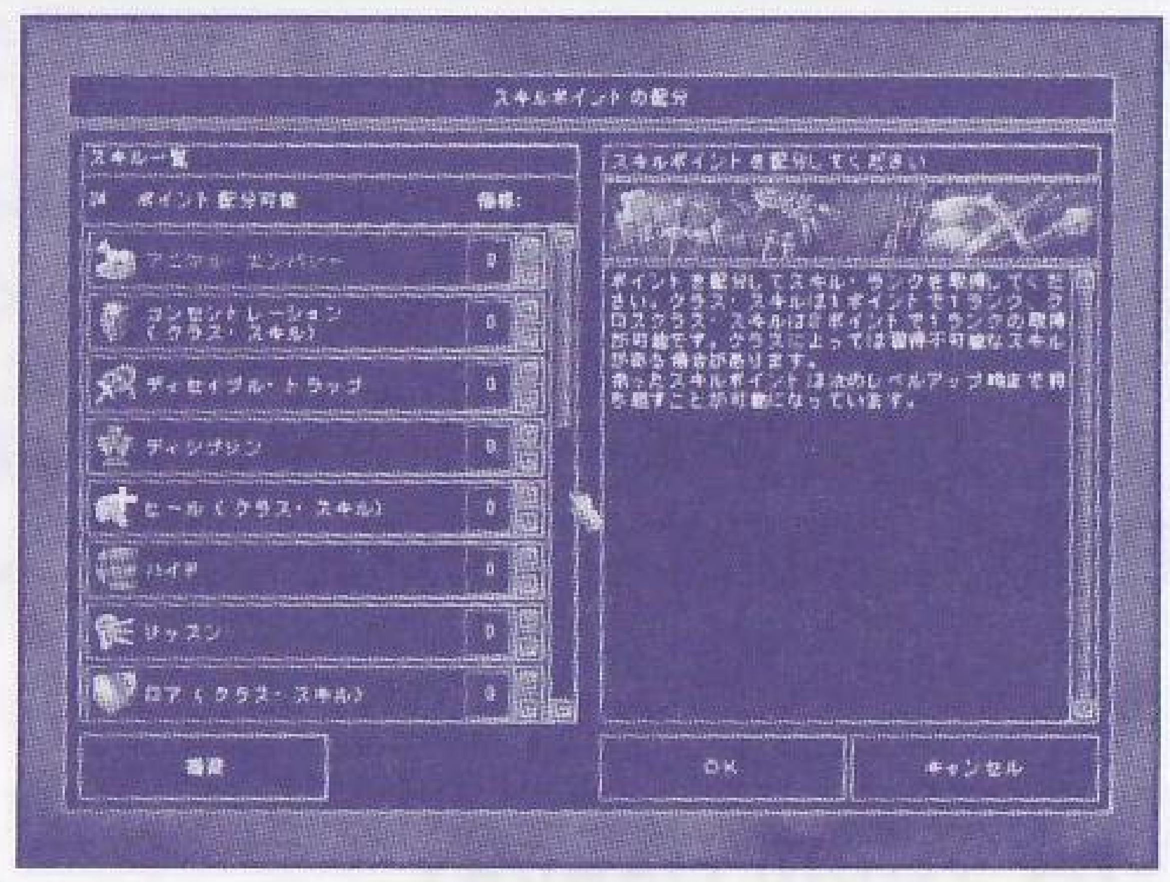
NWNにおけるキャラクターの初期能力値の決定は、ランダムな（ダイスロールによる）ものではなく、一定のポイントを各能力値に配分するシステムが採用されています。キャラクター作成時、能力値の基本値はすべて８（注：呪文を使うクラスのキャラクターは、自動的に呪文に関連した能力値の最低値が11となります）、これに種族によるボーナス／ペナルティーを適用した数値がポイント配分前の初期値となります。配分可能なポイント数はキャラクターの種族にかかわらず一律30ポイントとなっています。能力値が高くなればなるほど、その能力値を上昇させるために必要なポイント数も多くなっていきます（→P.205　表３「能力値」）。ある能力値を８から10に上昇させるには２ポイントの消費ですむのに対し、16まで上昇させるには10ポイントを投入する必要があるわけです。これにより、突出した能力値を得るには他の能力値をその分犠牲にすることになります。

●キャラクター・パッケージ（Packages）

パッケージとはクラスごとに特定の技能、特技、呪文、初期装備の組み合わせを何通りか用意した「能力セット」のようなもので、キャラクターを簡単に作成したい場合に便利なオプションとなります。各クラスの「デフォルト」パッケージが、そのクラスとして最もバランスのとれた能力となっています。初めてプレイする時にパッケージを使用する場合、このデフォルト・パッケージを利用すると良いでしょう。
パッケージを使用せずに能力の詳細設定を手動で行なう場合は、パッケージ選択画面にて「能力の手動設定」を選択してください。詳細設定画面へと進みます。
以下では、「技能」「特技」「呪文」の説明と、各能力の一覧です。



パッケージ選択画面



詳細設定画面

○技能（Skills）

技能とは各種分野別の実用的な技能にどれだけ熟練・精通しているかを表すもので、キャラクターの種族・クラスごとの能力をさらに細分化・個性化させる役割をもっています。

技能判定（Skill Checks）：特定の技能を用いる場合、技能判定と呼ばれるダイスロールが行なわれます。ロールにはd20（正20面体のサイコロ）が用いられ、このロールの振り目に該当技能の技能ランク値（配分した技能ポイント数）および関連能力値の修正値を加えたものが技能判定の結果となります。技能判定の成否は、試みている行動の難易度（Difficulty Class、DC）との比較により判定され、難易度と同数以上の技能判定値を得られれば試みは成功します。

難易度は特定の値に固定されている場合（宝箱にかかっている鍵の開けやすさなど）と、他のキャラクターやモンスターの技能判定（これを対抗技能判定と呼びます）の結果である場合（〈忍び足〉を試みるローグに対し、近くにいるオークがその足音を聞きつけるかどうかを判定する〈聞き耳〉判定値など）があります。技能判定には種族によるボーナス、特技、防具による判定ペナルティー、呪文や装備品の効果などが影響します。最終的な技能判定値は以下の式の算出結果となります。

技能判定値　＝　1d20＋技能ランク＋関連能力値の修正値＋その他の修正項目

※技能ランク＋関連能力値の修正値＋その他の修正項目を「技能修正値」と総称します。キャラクター情報画面の技能一覧ページに表示されるのは技能修正値となります。

注：技能判定においては、d20の振り目が「1」であっても必ずしも失敗とはならず、また振り目が「20」であっても失敗することもあります。

例：〈解錠〉が6ランク、敏捷力修正値が＋3のローグ（合計＋9）が難易度（DC）10の鍵を開錠しようとする場合、たとえd20の振り目で「1」が出たとしても1＋9＝10で鍵の難易度と等しいため、鍵開けは成功します。
逆に、同じローグが難易度30の宝箱の鍵を開錠しようとした場合、d20の振り目で「20」が出たとしても20＋9＝29＜30となるため、鍵開けは失敗します。

※防具による判定ペナルティー（Armor Check Penalty）：鎧や盾を装備している場合、装備自体の重さや移動時に発する音、身につけていることによる関節の動作制限などにより、一部の技能に鎧の種類に応じたペナルティーが課せられます。

・防具による判定ペナルティーを受ける技能
〈隠れ身〉、〈忍び足〉、〈受け流し〉、〈すり〉、〈罠設置〉

・防具による判定ペナルティーを受けない技能
〈罠解除〉、〈解錠〉、〈捜索〉、〈視認〉、他

技能ランク（Skill Ranks）

キャラクター作成時およびレベルアップ時に、種族・クラス・知力（INT）の修正値の大小によって一定数の技能ポイントが得られ、これらを任意の技能に配分することができます。技能ランクは0（訓練無し）から23（レベル20時のクラス技能の最大ランク値）までの間の数値となり、技能判定の際にロールの振り目に加算されるため、技能ランクが高ければ高いほど技能判定値も高くなる傾向となります。



技能ポイントの配分

クラス技能（Class Skills）

あるクラスにとって基礎訓練や専門分野の範囲内となる技能のことで、技能ポイント1点につき技能ランクを1上昇させることができます。クラス技能の上限は（キャラクターの現在レベル＋3）となります（レベル20時に上限23）。

クラス外技能（Cross-Class Skills）

あるクラスにとって専門外の技術であったり、用いる頻度の低い技能のことで、技能ポイント2点につき技能ランクを1上昇させることができます。クラス外技能の上限は（キャラクターの現在レベル＋3）／2（端数切り捨て）となり、クラス技能の上限値の半数となります（レベル19・20時に上限11）。

※キャラクターの知力（INT）の値とクラスによってはレベル毎に技能ポイントが1点しか獲得できない場合があります。このようなキャラクターがクラス外技能の技能ランクを取得するには、レベルアップ時に技能ポイントを配分せずに温存しておき、次回のレベルアップ時に技能ポイント2点で1技能ランクを取得する必要があります。

クラス専門技能（Exclusive Skill）

特定のクラスによってのみ習得可能な技能のことで、技能ポイント配分時のコストおよび上限値はクラス技能と同様になります。

技能の相乗効果（Skill Synergy）

特定の技能は組み合わせて用いることでより大きな効果を得ることができます。一般に、ある技能のランクを５以上獲得している場合、関連する技能を用いた技能判定に＋２の相乗ボーナスが加算されます。

技能判定の種類

※ NWN のゲーム中ではこれらの判定はすべてコンピュータ側で自動的に行なわれ、計算式の一部のみが表示されます。

未修得技能判定（Untrained Checks）

技能の多くは獲得ランク数が０でも技能判定に用いることができます。個々の技能の解説文（ゲーム中では、キャラクター情報画面の技能一覧ページから参照することができます）に未修得技能判定が可能であるかどうかが明記されています。

対抗判定（Opposed Checks）

技能によっては、別のキャラクター・モンスター等による技能判定値がそのまま難易度（DC）となります。

例：ローグが衛兵の背後から近づこうとする場合、〈忍び足〉の判定で衛兵の〈聞き耳〉判定を上回る必要があります。もし双方の判定値が等しい場合は、どちらか一方が他方を上回るまで技能判定を再試行します。

難易度（Difficulty Class、略称「DC」）

技能判定の多くは難易度と呼ばれる目標値を基準にその成否が判定されます。

例：ある罠キット（罠の設置に使うアイテム）の難易度が 15 であった場合、それを設置しようと試みるキャラクターは〈罠設置〉の技能判定で 15 以上の数値を出さなければなりません。この際、技能修正値に影響を与える条件（鎧の着用によるペナルティー）や、難易度自体への修正（罠キットが欠陥品で、通常のものよりも設置が困難）などが算出結果に影響を及ぼします。

出目 20（Take 20）

戦闘などの緊張状態以外では技能の使用に十分な時間をかけられるため、キャラクターは実力を存分に発揮することができます。これにより、戦闘時以外の技能判定では d20 の振り目が「20」であったとして、20 ＋技能修正値で結果を判定します。戦闘時には通常通り d20 の実際の振り目を用いて判定します。

注：宝箱などの鍵のかかっている入れ物の鍵開けを試みる場合、他のキャラクターがその宝箱の破壊を試みている最中であると戦闘状態扱いとなり、鍵開けの技能判定に「出目 20」が適用されません。

○技能一覧（Skills List）

NWN では多岐に渡る技能がキャラクターの能力の指標として使用されています。一人のキャラクターがこれらすべてに精通することは事実上不可能でしょう。キャラクターを育てる過程で、その長所を伸ばしたり個性を発揮させせられるような技能ポイント配分をお薦めします。（→P.88　表27「技能一覧」）

※探知モード（Detect Mode）で使用される技能について

〈捜索〉、〈視認〉、〈聞き耳〉の３種類の技能は探知モードの一環として使用されます。探知モードを有効にするとキャラクターが慎重を期するため、移動速度は低下します（→P.207 表５「移動速度へのペナルティー」）。これらの技能は探知モードを有効にしていなくても一定間隔で使用されますが、通常の移動時にはこれらの技能判定の頻度および精度が低下するので、確実に罠や敵を探知したい場合は「探知モード」を有効にするようにしてください。

探知モード非使用時：
〈捜索〉：1ラウンドに1回、10フィート以内の罠に対して1d10＋技能修正値で判定
〈視認〉：1d10＋技能修正値で判定
〈聞き耳〉：1d10＋技能修正値で判定

探知モード有効時：
〈捜索〉：1ラウンドに2回、20フィート以内の罠に対して1d20＋技能修正値で判定
〈視認〉：1d20＋技能修正値で判定
〈聞き耳〉：1d20＋技能修正値で判定

※種族がエルフであるキャラクターはクラス特性「鋭い知覚」の能力により、探知モードが常に有効になっているものとして判定されます。

※隠密モード（Stealth Mode）で使用される技能について

〈隠れ身〉および〈忍び足〉の技能は隠密モードの一環として使用されます。隠密モードを有効にすることで、通常の移動時よりも視覚的・聴覚的に発見されにくくなりますが、移動速度が低下します。（→P.207　表５「移動速度へのペナルティー」）



〈動物共感〉（Animal Empathy）

概要：動物／野獣／魔獣を味方につける

関連能力値：魅力（CHA）

習得可能クラス：ドルイドおよびレンジャー

未修得技能判定：不可

備考：技能判定成功により、動物／野獣／魔獣系のモンスターを支配することができる。対象が動物系の場合は難易度（DC）は15＋目標のヒットダイス数、野獣系および魔獣系である場合は19＋目標のヒットダイス数となる。〈動物共感〉の技能判定に成功すると対象は支配状態となり、仲間として命令できるようになる。技能判定値が難易度（DC）より5以上低いと対象は敵対状態となってしまう。支配状態はキャラクターのレベル毎に1ターン持続する。

発動：コマンド選択、目標指定による



〈精神集中〉(Concentration)

概要：呪文詠唱時のダメージによる詠唱中断、および〈挑発〉技能の効果を防ぐ

関連能力値：耐久力（CON）

習得可能クラス：すべてのクラス

未修得技能判定：可

備考：呪文の詠唱中にダメージを受けた場合、技能判定を成功させなければ詠唱を妨害され、中断してしまう。難易度（DC）は「10＋受けたダメージの数値＋詠唱中の呪文のレベル」であり、判定時に術者の３メートル以内に敵がいる場合、技能判定に－４のペナルティーが課せられる（このペナルティーは《戦闘発動》の特技によって打ち消すことができる）。

発動：自動的



〈罠解除〉(Disable Trap)

概要：発見した罠に対し種々の操作を行なうことができる

関連能力値：知力（INT）

習得可能クラス：すべてのクラス

未修得技能判定：不可

備考：存在が判明している罠に対し、以下の操作を行なうことができる。

- **罠を調べる（難易度：罠の基本 DC－7）**
  調査しているキャラクターにとっての大まかな解除難易度を判定
- **罠に印をつける（難易度：罠の基本 DC－5）**
  他のキャラクターに罠の位置がわかるようになる
- **罠の解除（難易度：罠の基本 DC）**
  罠の解除を試みる。罠自体は解除により破壊される
- **罠の回収（難易度：罠の基本 DC＋10）**
  罠を解除し、その罠を自分の罠キットとして回収する

※難易度（DC）が35以上の罠は、ローグのクラスレベルを１以上有しているキャラクターによってのみ解除可能。

※〈罠設置〉技能を５ランク以上取得している場合、〈罠解除〉に＋２の相乗ボーナス

※罠の解除もしくは回収を試みる際に、難易度（DC）が技能判定値より10以上高かった場合、罠は即座に発動する。

※ 防具による判定ペナルティーの影響は受けない。

発動：コマンド選択による（罠のかかっている箇所のラジアルメニューより）

※TRPG版ルールとの相違点：TRPG版ルールの「装置無力化」(Disable Device) 技能をNWNでは〈罠解除〉と〈罠設置〉の２つの技能に細分化しています。



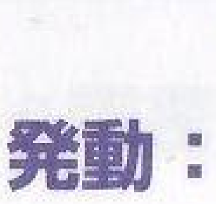
〈不動〉（Discipline）

概要：敵の特殊攻撃系特技の影響を防ぐ
関連能力値：筋力（STR）
習得可能クラス：すべてのクラス
未修得技能判定：可
備考：〈不動〉技能判定（難易度（DC）は敵の攻撃ロール）を成功させることで、敵が使用してくる特殊攻撃系特技（《武器落とし》、《狙い定めた一撃》、《打ち倒し》等）の影響を無効にすることができる。
発動：自動的
※TRPG版ルールとの相違点：この技能はNWN独自の技能です。



〈治療〉（Heal）

概要：アイテム「治療用具」を使用してヒットポイント回復、病気／毒の治療を行なう
関連能力値：判断力（WIS）
習得可能クラス：すべてのクラス
未修得技能判定：可
備考：技能判定値と同数のヒットポイントを回復、病気／毒はその難易度（DC）を技能判定値が上回った場合に治療される。
発動：治療用具を選択して対象（自分自身も可）を指定、治療用具は使い捨て



〈隠れ身〉（Hide）

概要：敵の目から姿を隠す
関連能力値：敏捷力（DEX）
習得可能クラス：すべてのクラス
未修得技能判定：可
備考：敵の〈視認〉技能判定を対抗判定とし、成功時には敵の視界内に入っても〈視認〉されない。仲間以外の知性をもつ対象の視界内ではこの技能を用いることはできない。
発動：隠密モードをコマンド選択により有効にしておくことで自動的に使用（→P.11　1章「メイン画面」）
※鎧／盾装備時（防具による判定ペナルティー）、たいまつ等の使用時には技能判定にペナルティーが課せられ、光量の低い場所や停止時（非移動時）にはボーナスがつく

〈聞き耳〉(Listen)

概要：姿の見えない敵の存在を音で探知

関連能力値：判断力（WIS）

習得可能クラス：すべてのクラス

未修得技能判定：可

備考：敵の〈忍び足〉技能判定を対抗判定とし、成功時には対象の存在を探知し、攻撃等の対象に指定することができるようになる。通常時（探知モード非使用時）は1d10＋〈聞き耳〉技能修正値で判定が行なわれる。探知モード使用時は1d20＋〈聞き耳〉技能修正値にて判定が行なわれる。

発動：自動的、効果は探知モードの有効／無効によって増減

※立ち止まっている状態では＋５のボーナス、《鋭敏感覚》の特技習得時は＋２の相乗ボーナス、レンジャーが得意な敵に対して使用する場合にボーナス、エルフ／ノーム／ハーフリングは＋2、ハーフエルフは＋１の種族ボーナス

〈伝承知識〉(Lore)

概要：未鑑定の魔術品の正体を判明させる

関連能力値：知力（INT）

習得可能クラス：すべてのクラス

未修得技能判定：可

備考：未鑑定のアイテムの価格に対して十分な技能値を有している場合、そのアイテムを鑑定できる（→P.11　1章「メイン画面」、→P.214　表11「〈伝承知識〉技能と鑑定可能アイテム価格」）

発動：アイテムを調べる際に自動的に使用

※バードはクラスレベルがボーナスとして加算される

※「アイデンティファイ」「レジェンド・ロア」等の呪文、「ポーション・オブ・ロア」等の使用により一時的に上昇させることができる。

〈忍び足〉(Move Silently)

概要：音をたてずに移動する

関連能力値：敏捷力（DEX）

習得可能クラス：すべてのクラス

未修得技能判定：可

備考：敵の〈聞き耳〉技能判定を対抗判定とし、成功時には敵の可聴範囲内でも気づかれずに移動できる。

発動：隠密モードをコマンド選択により有効にしていると自動的に使用（→P.85　3章「技能」）

※鎧／盾装備時には技能判定に防具による判定ペナルティーが課せられ、光量の低い場所ではボーナスがつく



〈解錠〉(Open Lock)

概要：施錠されている入れ物、扉などを解錠する

関連能力値：敏捷力（DEX）

習得可能クラス：すべてのクラス

未修得技能判定：不可

備考：鍵の難易度（DC）を目標とした技能判定成功により、その鍵を解錠できる

発動：施錠されている入れ物・扉等のラジアルメニューより

特殊：アイテム「盗賊道具」を使用することで技能判定の結果にボーナスを得ることができる。盗賊道具は所持品欄内のラジアルメニューか、クイックバー内から選択し、開錠する対象を指定することで使用する。鍵開けの成功／失敗にかかわらず、盗賊道具は１度使用すると傷んで使えなくなってしまうため、消耗品である。

※ 防具による判定ペナルティーの影響は受けない



〈受け流し〉(Parry)

概要：防御を重視し、隙を突いて反撃

関連能力値：敏捷力（DEX）

習得可能クラス：すべてのクラス

未修得技能判定：可

備考：目標にしている対象からの攻撃を防御することに専念し、敵の命中判定値を難易度（DC）とした技能判定成功により、攻撃を完全に受け流すことができる。１ラウンド毎の攻撃回数と同数の攻撃に用いることができる。技能判定値が難易度（DC）を10以上上回った場合、自動的に敵の隙を突いて反撃を加えることになる。なお、受け流しモード時には防御を重視するため、機会攻撃を繰り出すことができなくなる。

発動：コマンド選択により発動、再度のコマンド選択ないし戦闘の終了により解除

※TRPG版ルールとの相違点：この技能はNWN独自の技能です。

※ 鎧／盾装備時には技能判定に防具による判定ペナルティーが課せられる



〈芸能〉(Perform)

概要：バードの歌の効果に影響

関連能力値：魅力（CHA）

習得可能クラス：バード

未修得技能判定：可

備考：バードの歌の効果に影響（→P.65　第３章「クラスごとの特殊能力」）

発動：バードの歌使用時（コマンド選択による）に自動的に使用



〈説得〉(Persuade)

概要：会話時に相手を説得する

関連能力値：魅力（CHA）

習得可能クラス：すべてのクラス

未修得技能判定：可

備考：会話相手の意見を変えさせたり、さらなる情報を明かさせたりすることができる。難易度（DC）は会話対象の NPC により変化する。

発動：会話時に「説得」の表記が伴った選択肢を選ぶことで自動的に使用

※TRPG 版ルールとの相違点：NWN では TRPG 版の〈交渉〉（Diplomacy）技能を〈説得〉と〈挑発〉の２つの技能に細分化しています。



〈すり〉(Pick Pocket)

概要：他のキャラクター／NPC の所持品欄中からアイテムを密かに奪取する

関連能力値：敏捷力（DEX）

習得可能クラス：すべてのクラス

未修得技能判定：不可

備考：味方ないし中立の対象の場合は難易度（DC）20、敵対している対象の場合は難易度（DC）30 を目標に技能判定を行い、成功時にアイテムを対象から奪取することができる。対象は技能判定値に対し〈視認〉技能による対抗判定を行い（敵対している対象の場合は同対抗判定に＋10のボーナス）、対抗判定値が〈すり〉技能判定値を上回った場合、対象はすり行為に気づいてしまう。気づいた NPC は敵対状態となり、PC の場合はすり行為を試みたことがそのキャラクターを操作しているプレイヤーに通知される。両方の判定に成功した場合のみ、対象に気づかれずにアイテムをすり取ることができる。

発動：対象のラジアルメニューよりコマンド選択

※鎧／盾装備時には技能判定に防具による判定ペナルティーが課せられる

〈捜索〉(Search)

概要：罠の存在を感知する

関連能力値：知力（INT）

習得可能クラス：すべてのクラス

未修得技能判定：可

備考：罠の難易度（DC）（罠の設置者の〈罠設置〉技能判定値＋罠自体の難易度）を対抗判定とした技能判定を成功させることで、近くにある罠を探知することができる。通常時（探知モード非使用時）は１ラウンドに１回、10フィート以内に存在する罠に対して1d10＋〈捜索〉技能修正値で判定が行なわれる。探知モード使用時は１ラウンドに２回、20フィート以内に存在する罠に対して「1d20＋〈捜索〉技能修正値」にて判定が行なわれる。なお、難易度（DC）が35以上の罠は、ローグのクラスレベルを１以上有しているキャラクターによってのみ解除可能である。

発動：自動的、効果は探知モードの有効／無効によって増減

※エルフ／ドワーフは＋２、ハーフエルフは＋１の種族ボーナス

〈罠設置〉(Set Trap)

概要：「罠キット」系アイテムを用いて罠を設置できる

関連能力値：敏捷力（DEX）

習得可能クラス：すべてのクラス

未修得技能判定：不可

備考：罠の種類と複雑さによって決定される難易度（DC）を目標として技能判定を成功させることで罠の設置が成功する。難易度（DC）が技能判定値より10以上高かった場合、罠が発動してしまう。設置した罠はパーティ内のキャラクターからは探知しなくても存在が見える。〈罠解除〉技能を５ランク以上取得している場合、＋２の相乗ボーナスが得られる。

発動：罠キットを選択して設置対象を指定

※TRPG版ルールとの相違点：TRPG版ルールの「装置無力化」（Disable Device）技能をNWNでは〈罠解除〉と〈罠設置〉の２つの技能に細分化しています。

※ 鎧／盾装備時には技能判定に防具による判定ペナルティーが課せられる

〈呪文学〉（Spellcraft）

概要：他のキャラクターの詠唱した呪文の識別、対呪文セービングスロー強化

関連能力値：知力（INT）

習得可能クラス：すべてのクラス

未修得技能判定：不可

備考：他のキャラクターが呪文を詠唱した場合、難易度（DC）15＋その呪文のレベルに対し技能判定を成功させると呪文の名称が判明する（メッセージウィンドウ等に表示される）。呪文相殺（→P.133　第３章「呪文戦術」）を成功させるには〈呪文学〉技能判定を成功させる必要がある。また、この技能５ランク毎に呪文に対するすべてのセービングスローに＋１のボーナスが得られる。スペシャリスト・ウィザードは専門系統の呪文の識別時に＋２のボーナスを得、禁止系統の呪文の識別時に－５のペナルティーを受ける。

発動：近くにいるキャラクターが呪文を詠唱した場合に自動的に使用。

〈視認〉（Spot）

概要：敵の存在を視覚的に探知

関連能力値：判断力（WIS）

習得可能クラス：すべてのクラス

未修得技能判定：可

備考：敵の〈隠れ身〉技能判定を対抗判定とし、成功時には対象の存在を探知し、攻撃等の対象に指定することができるようになる。通常時（探知モード非使用時）は1d10＋〈視認〉技能修正値で判定が行なわれる。探知モード使用時は1d20＋〈視認〉技能修正値にて判定が行なわれる。

発動：自動的、効果は探知モードの有効／無効によって増減

※《鋭敏感覚》の特技習得時は＋２の相乗ボーナス、レンジャーが得意な敵に対して使用する場合にボーナス、エルフは＋２、ハーフエルフは＋１の種族ボーナス

〈挑発〉（Taunt）

概要：敵の防御、呪文詠唱を阻害する

関連能力値：魅力（CHA）

習得可能クラス：すべてのクラス

未修得技能判定：可

備考：敵の〈精神集中〉技能判定を対抗判定とし、成功時には５ラウンド間、〈挑発〉の技能判定値が〈精神集中〉の技能判定値を上回った数毎に対象のアーマークラスに－１（ただし、最大で－６）のペナルティーを課し、また対象に３０％の呪文失敗確率を課す。〈挑発〉を複数回成功させてもその効果は累積しない。

※ TRPG 版ルールとの相違点：NWN ではTRPG 版の〈交渉〉（Diplomacy）技能を〈説得〉と〈挑発〉の２つの技能に細分化しています。

発動：コマンド選択による

〈魔法装置使用〉（Use Magic Device）

概要：本来使用できないはずのマジックアイテムを使いこなす

関連能力値：魅力（CHA）

習得可能クラス：バードおよびローグ

未修得技能判定：不可

備考：技能値の大小により、特定の価格までの（本来装備／使用できないはずの）アイテムを使うことができる。クラス制限、種族制限、アライメント（属性）制限の順に、制限を無視するのに高い技能値を要する。また、技能値が５以上ないと種族制限を、１０以上ないとアライメント制限を無視することはできない。

発動：装備不可／使用不可 アイテムの 装備／発動時 に自動的に使用（→P.215　表12「〈魔法装置使用〉技能と使用可能アイテム」）。

○特技（Feat）

特技の習得により、個々のキャラクターは特殊な能力を得たり、既存の能力をさらに強化することができます。技能とは異なり、特技には基本的にランクやレベル等はなく、習得しているか、していないかの２通りしかありません。

特技は基本的にキャラクター作成時に１種類、以後３キャラクターレベル毎（レベル３、６、９、12、15、18到達時）に１種類ずつ習得することができます。ファイター、ローグ、ウィザードはこれに加えて特定のレベルで追加特技を習得することができます（→P.52 ３章「クラス」、→P.63 ３章「クラスごとの特殊能力」）。また、種族が人間である場合、キャラクター作成時に特技を１種類多く習得できます。

特技によっては習得に必要な条件（能力値～以上、特定の特技を習得済み、特定技能を～ランク以上取得、基本攻撃ボーナスが一定値以上、等々）が設定されており、習得・使用にはこれらの条件を満たしていることが必要になります。特技は「一般特技」（戦闘や冒険に関連した特技）、「呪文修正特技」（呪文の持続時間や効果を延長／増強する特技）および特定クラス専用の特技の３種類に大別されます。

技能の場合と同様に、NWNに登場する特技の種類は非常に多く、一人のキャラクターがそれらすべてを習得することはできません。キャラクターに特技を習得させる場合はその長所を伸ばす、もしくは短所を補うような特技を選択することで、より快適に冒険を進めることができるでしょう（→P.232 表28「特技の種類」）。

呪文修正特技について

ウィザードおよび信仰呪文術者（クレリック、ドルイド、レンジャー、パラディン）は呪文を準備（記憶）する際に呪文修正特技を適用するかどうかを決めておく必要があります。呪文修正特技を適用した呪文は特技の種類によって１～３レベル高いレベルの呪文スロットを消費し、呪文一覧画面でも上昇先のレベルのタブに（呪文修正特技ごとに）表示されます。

バードおよびソーサラーは呪文の詠唱時に呪文修正特技を適用するかどうかを選択することができます。呪文修正特技を習得している場合、ラジアルメニューの「呪文詠唱」サブメニュー下に「呪文修正」アイコンが追加され、その先から呪文修正特技を適用した呪文を選択できます。なお、呪文修正特技適用版の呪文をクイックバーに直接登録しておくことも可能です。

消費呪文スロットは高いレベルのものとなるものの、呪文修正特技を適用した呪文はそれ以外の点では元のレベルの呪文として作用します（個々の特技の作用にて別示のない限り、その呪文に対するセービングスローの難易度（DC）が上昇したりすることはありません）。また、呪文修正特技は術者本人の能力で詠唱する呪文に対してのみ適用可能で、ワンド・スクロール等のアイテムにより呪文をかける場合には適用されません。

呪文修正特技は種類によって適用できる呪文が限られています。また、１回の呪文詠唱に対し２種類以上の呪文修正特技を同時に適用することはできません。

○特技一覧



《鋭敏感覚》（Alertness）

特技の種類：一般

前提条件：なし

備考：鋭敏な五感により、〈視認〉および〈聞き耳〉判定に＋２の相乗ボーナス

発動：自動的



《両手利き》（Ambidexterity）

特技の種類：一般

前提条件：敏捷力（DEX） 15 以上

この特技が前提条件となっている特技：《二刀流強化》

備考：両手に武器をもって戦う場合に、逆手武器の命中判定へのペナルティーを４軽減する。特技《二刀流》と組み合わせると効果的である。（→P.213　表10「二刀流時の命中ペナルティー」）

発動：両手に武器を装備している場合に自動的に使用される。

特殊：軽装鎧装備時、もしくは鎧を装備していないレンジャーは自動的に同様の効果を得る。



《鎧習熟（重装）》（Armor Proficiency [Heavy]）

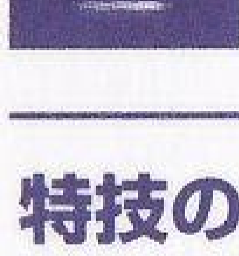
特技の種類：一般

前提条件：《鎧習熟（軽装）》および《鎧習熟（中装）》を習得済みであること

備考：重装鎧の使用を可能にする。（→P.212　表9「鎧／盾一覧」）

発動：自動的

特殊：ファイター、パラディン、クレリックは自動的に、この特技を習得する。



《鎧習熟（軽装）》（Armor Proficiency [Light]）

特技の種類：一般

前提条件：なし

この特技が前提条件となっている特技：《鎧習熟（中装）》

備考：軽装鎧の使用を可能にする。（→P.212　表9「鎧／盾一覧」）

発動：自動的

特殊：モンク、ソーサラー、ウィザード以外の全クラスは自動的にこの特技を習得する。

《鎧習熟（中装）》（Armor Proficiency [Medium]）

特技の種類：一般

前提条件：《鎧習熟（軽装）》

この特技が前提条件となっている特技：《鎧習熟（重装）》

備考：中装鎧の使用を可能にする。（→P.212　表9「鎧／盾一覧」）

発動：自動的

特殊：モンク、ローグ、ソーサラー、ウィザード以外の全クラスは自動的にこの特技を習得する。

《狙い定めた一撃》（Called Shot）

特技の種類：一般

前提条件：基本攻撃ボーナスが＋１以上

備考：敵の腕部もしくは脚部を狙った近接攻撃もしくは遠隔攻撃により、目標の戦闘能力もしくは移動能力を低下させることができる。《狙い定めた一撃》は命中判定に－４のペナルティーを受け、命中判定ロールが目標の〈不動〉技能判定を上回らなくてはならない。腕部への命中は目標の命中判定に－２のペナルティー（累積可能）を与える。脚部への命中は目標の移動速度を２０％低下させ、敏捷力（DEX）に－２のペナルティー（累積可能）を与える。《狙い定めた一撃》の効果は４ラウンドの間持続する。

発動：コマンド選択による

特殊：《狙い定めた一撃》で狙う箇所の指定は目標のラジアルメニューから選択するか、腕部、脚部のそれぞれをクイックバーにあらかじめ登録しておくことで行なう。

《薙ぎ払い》（Cleave）

特技の種類：一般

前提条件：筋力（STR）１３以上、《強打》習得済み

備考：近接武器により敵を倒し、さらに近接範囲内に別の敵がいる場合、通常の攻撃回数を消費せずにその一撃と同一のアタック・ボーナスで二番目の敵に攻撃を加えることができる。

発動：自動的

特殊：モンクはレベル１時に自動的に習得する。

《戦闘発動》（Combat Casting）

特技の種類：一般

前提条件：いずれかの系統のレベル１呪文を詠唱可能であること

備考：呪文の詠唱中に術者がダメージを受け、かつ３メートル以内に敵がいる場合は通常、〈精神集中〉技能判定に－４のペナルティーを受けるが、この特技はそのペナルティーを打ち消す効果をもつ。

発動：自動的



《矢止め》（Deflect Arrows）

特技の種類：一般

前提条件：敏捷力（DEX）13以上、《素手攻撃強化》習得済み

備考：ラウンド毎に1回、遠隔攻撃から身をかわすことができる。難易度（DC）20に対する反応セーブを成功させることで回避が成功する。

発動：自動的、ただし立ちすくみ状態の場合は無効

特殊：モンクはレベル2到達時に（たとえ習得必要条件を満たしていなくても）自動的に習得する。



《武器落とし》（Disarm）

特技の種類：一般

前提条件：知力（INT）13以上

この特技が前提条件となっている特技：《武器落とし強化》

備考：近接攻撃により、目標が手にもっている武器を落とさせることができる。《武器落とし》は、試みると機会攻撃を誘発し、また命中判定には－6のペナルティーが課せられる。双方が使用している武器の大きさに差がある場合、より大型の武器を使用している側に＋4のボーナスが与えられる。《武器落とし》攻撃が命中すると目標は通常のダメージを受け、命中判定ロールが目標の〈不動〉技能判定を上回った場合は武器を落としてしまう。

発動：コマンド選択による



《回避》（Dodge）

特技の種類：一般

前提条件：敏捷力（DEX）13以上

この特技が前提条件となっている特技：《強行突破》

備考：現在攻撃している目標（もしくは最後にキャラクターを攻撃した敵）からの攻撃に対し、アーマークラスに＋1の回避ボーナスが与えられる。

発動：自動的

特殊：立ちすくみ状態など、敏捷力（DEX）によるアーマークラスへのボーナスが適用されなくなる場合には無効となる。なお、異なる要因（他の特技、種族ボーナスなど）による回避ボーナスは互いに累積する。

《呪文威力強化》（Empower Spell）

特技の種類：呪文修正

前提条件：いずれかの系統のレベル２呪文を詠唱可能であること

備考：目標の数、対象に与えるダメージなどがランダムで決定される呪文について、それらの数値のロール結果を1.5倍に引き上げる。呪文の持続時間、およびセービングスロー、対抗ロール等は影響を受けず、また効果にランダム要素を含まない呪文には適用できない。この特技を適用した呪文は本来のレベルよりも２つ高いレベルの呪文として使用回数を消費する。

発動：ウィザード、およびクレリック、ドルイド、パラディン、レンジャーはあらかじめこの特技を適用した呪文を記憶しておく必要がある。ソーサラー、バードは２レベル上の呪文回数を消費することで任意に適用した呪文を詠唱できる。適用した呪文は、呪文画面にて本来よりも２つ上のレベルの呪文一覧より選択できる。

《呪文持続時間延長》（Extend Spell）

特技の種類：呪文修正

前提条件：いずれかの系統のレベル１呪文を詠唱可能であること

備考：呪文の持続時間を２倍に延長する。持続時間が「瞬間」もしくは「永久」である呪文には適用できない。この特技を適用した呪文は本来のレベルよりも１つ高いレベルの呪文として使用回数を消費する。

発動：ウィザード、およびクレリック、ドルイド、パラディン、レンジャーはあらかじめこの特技を適用した呪文を記憶しておく必要がある。ソーサラー、バードは１レベル上の呪文回数を消費することで任意に適用した呪文を詠唱できる。適用した呪文は、呪文画面にて本来よりも１つ上のレベルの呪文一覧より選択できる。

《退散回数追加》（Extra Turning）

特技の種類：特殊

前提条件：クラスがクレリックもしくはパラディンであること

備考：１日のアンデッド退散使用回数を６回分増加させる。

発動：自動的

《頑健無比》（Great Fortitude）

特技の種類：一般

前提条件：なし

備考：すべての頑健セーブに＋２のボーナス

発動：自動的

《クリティカル強化》（Improved Critical）

特技の種類：一般

前提条件：基本攻撃ボーナスが＋８以上

備考：特定の種類の武器について、クリティカル可能域を通常の２倍に拡大する（通常は19～20のクリティカル可能域をもつロングソードに対して習得すると、ロングソード使用時にはクリティカル可能域が17～20となる）。

発動：自動的

特殊：この特技は武器の種類ごとに習得され、熟練していない武器に対しては習得できない。異なる武器に対し複数回習得することは可能であるが、同一武器に対し重複して習得することはできない。キーン（Keen）属性をもつ武器（既にクリティカル可能域が２倍）と併用した場合、クリティカル可能域は通常の３倍になる。

《武器落とし強化》（Improved Disarm）

特技の種類：一般

前提条件：知力（INT）13以上、《武器落とし》習得済み

備考：《武器落とし》と同様に敵の武器を落とさせる効果をもつが、この特技は使用しても機会攻撃を誘発することはなく、また命中判定へのペナルティーも－６から－４へと軽減される。

発動：コマンド選択による

《打ち倒し強化》（Improved Knockdown）

特技の種類：一般

前提条件：知力（INT）13以上、基本攻撃ボーナス＋７以上、《打ち倒し》習得済み

備考：《打ち倒し》と同様だが、使用者の身体サイズが本来のものより１つ上のサイズとして判定される（使用者側はこれにより＋４のボーナスを得る）。
（身体サイズについては→P.229　表26「種族と身体サイズ」）

発動：コマンド選択による

特殊：モンクはレベル６到達時に（たとえ習得前提条件を満たしていなくても）自動的に習得する。

《受け流し強化》（Improved Parry）

特技の種類：一般

前提条件：知力（INT）13以上

備考：〈受け流し〉技能使用時に、命中判定に＋４の技量ボーナス

発動：受け流しモード有効時に自動的に適用

《強打強化》（Improved Power Attack）

特技の種類：一般

前提条件：筋力（STR）13以上、《強打》習得済み

備考：命中判定に－10のペナルティー、ダメージに＋10のボーナスにて近接攻撃を行なうことができる。容易に攻撃を命中させられる敵を多数相手にする際や、宝箱や扉などの破壊を試みる場合に非常に効果的である。

発動：コマンド選択により発動、再度のコマンド選択ないし戦闘の終了により解除

《二刀流強化》（Improved Two-Weapon Fighting）

特技の種類：一般

前提条件：基本攻撃ボーナス＋９以上、《両手利き》および《二刀流》習得済み

備考：命中判定に－５のペナルティーにて２回目の逆手武器による攻撃攻撃が可能になる。

発動：両手に武器を装備している状態で自動的に発動

特殊：レンジャーはレベル９到達時に（たとえ習得前提条件を満たしていなくても）自動的に習得する。

《素手攻撃強化》（Improved Unarmed Strike）

特技の種類：一般

前提条件：なし

この特技が前提条件となっている特技：《矢止め》、《朦朧化打撃》

備考：武器をもつ敵に対し素手での攻撃を加えても、機会攻撃を誘発しなくなる。

発動：自動的

特殊：モンクはこの特技を自動的に習得する。

《鋼の意志》（Iron Will）

特技の種類：一般

前提条件：なし

備考：すべての意志セーブに＋２のボーナス

発動：自動的

《神速の反応》（Lightning Reflexes）

特技の種類：一般

前提条件：なし

備考：すべての反応セーブに＋２のボーナス

発動：自動的

《打ち倒し》（Knockdown）

特技の種類：一般

前提条件：なし

この特技が前提条件となっている特技：《打ち倒し強化》

備考：勢いで目標を転ばせようと試みる攻撃。－４のペナルティーで目標に《打ち倒し》攻撃が命中し、その命中判定ロール値が目標の〈不動〉技能判定を上回った場合、目標は転倒する。転倒した目標は「伏せ状態」として扱われ、その目標に対する近接攻撃は＋４、遠隔攻撃は－４のボーナスを受ける。また、目標は転倒状態から回復するまでは一切の行動がとれなくなる。《打ち倒し》は身体サイズが自分より２つ以上高い目標には適用しない。目標の身体サイズが自分よりも１つ高い場合は目標の〈不動〉技能判定に＋４のボーナスが与えられる。目標の身体サイズが自分よりも小さい場合はサイズ差１段階につき〈不動〉技能判定に－４のペナルティーが適用される。

発動：コマンド選択による

特殊：モンクはレベル６到達時に自動的に習得する。

《呪文威力最大化》（Maximize Spell）

特技の種類：呪文修正

前提条件：いずれかの系統のレベル３呪文を詠唱可能であること

備考：目標の数、対象に与えるダメージなどがランダムで決定される呪文について、それらの数値の最大値にて効果を発揮させる。呪文の持続時間、およびセービングスロー、対抗ロール等は影響を受けず、また効果にランダム要素を含まない呪文には適用できない。この特技を適用した呪文は本来のレベルよりも３つ高いレベルの呪文として使用回数を消費する。

発動：ウィザード、およびクレリック、ドルイド、パラディン、レンジャーはあらかじめこの特技を適用した呪文を記憶しておく必要がある。ソーサラ、バードは３レベル上の呪文回数を消費することで任意に適用した呪文を詠唱できる。適用した呪文は、呪文画面にて本来よりも３つ上のレベルの呪文一覧より選択できる。

《強行突破》（Mobility）

特技の種類：一般

前提条件：敏捷力（DEX） 13 以上、《回避》習得済み

備考：機会攻撃を誘発した場合、それらに対してアーマークラスに＋４の回避ボーナスを得る。

発動：自動的

特殊：立ちすくみ状態など、敏捷力（DEX）によるアーマークラスへのボーナスが適用されなくなる場合には、無効となる。なお、異なる要因（他の特技、種族ボーナスなど）による回避ボーナスは互いに累積する。

《近距離射撃》(Point Blank Shot)

特技の種類：一般

前提条件：なし

この特技が前提条件となっている特技：《速射》

備考：近接戦闘を行なっている目標に対する遠隔攻撃に通常適用される－４の命中判定ペナルティーを無効にでき、また目標が 15 フィート以内に位置している場合はさらに命中判定およびダメージにそれぞれ＋１のボーナスを得る。

発動：自動的

※TRPG 版ルールとの相違点：この特技は TRPG 版の《近距離射撃》と精密射撃（Precise Shot）の双方の効果を盛り込んだものとなっています。

《強打》(Power Attack)

特技の種類：一般

前提条件：筋力（STR）13 以上

この特技が前提条件となっている特技：《薙ぎ払い》、《強打強化》

備考：命中判定に－５のペナルティー、ダメージに＋５のボーナスにて近接攻撃を行なうことができる。容易に攻撃を命中させられる敵を多数相手にする際や、宝箱や扉などの破壊を試みる場合に効果的である。

発動：コマンド選択により発動、再度のコマンド選択ないし戦闘の終了により解除

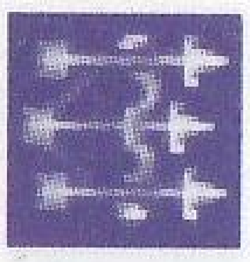
《呪文高速化》(Quicken Spell)

特技の種類：呪文修正

前提条件：いずれかの系統のレベル４呪文を詠唱可能であること

備考：呪文を（フリー・アクションとして）瞬時に詠唱でき、同ラウンド内に別の行動をとることを可能にする。同一ラウンド内にこの特技を適用した呪文を複数詠唱することはできない。適用した呪文は本来のレベルよりも４つ高いレベルの呪文として使用回数を消費する。

発動：ウィザード、およびクレリック、ドルイド、パラディン、レンジャーはあらかじめこの特技を適用した呪文を記憶しておく必要がある。ソーサラー、バードは４レベル上の呪文回数を消費することで任意に適用した呪文を詠唱できる。適用した呪文は、呪文画面にて本来よりも４つ上のレベルの呪文一覧より選択できる。



《速射》（Rapid Shot）

特技の種類：一般

前提条件：敏捷力（DEX）13以上、《近距離射撃》習得済み

備考：飛び道具によるラウンド毎の攻撃回数を１増加させる。増加分の攻撃は基本攻撃ボーナスの最大値にて行なわれるが、同ラウンド内の攻撃にはすべて－２の命中判定ペナルティーが課せられる。

発動：コマンド選択により発動、再度のコマンド選択ないし戦闘の終了により解除

特殊：クロスボウ系の武器（ライトクロスボウ、ヘビークロスボウ）はその構造上、ボルトの再装填に時間がかかってしまうため、適用されない。



《無力化》（Sap）

特技の種類：一般

前提条件：基本攻撃ボーナスが＋１以上、《狙い定めた一撃》習得済み

備考：近接攻撃によって敵の行動を封じることができる。－４の命中ペナルティーにて攻撃を試み、攻撃が命中し相手にダメージを与えることができた場合、目標は命中判定の数値を難易度（DC）とする〈不動〉技能判定を成功させない限り、12秒間（2ラウンド間）幻惑状態に陥る。

※この特技はゲームバランス上、敵キャラクターしか使用できなくなっています（プレイヤーキャラクターは通常の方法では習得できません）。



《盾習熟》（Shield Proficiency）

特技の種類：一般

前提条件：なし

備考：あらゆる種類の盾の使用を可能にする。

発動：自動的

特殊：モンク、ローグ、ソーサラー、ウィザード以外の全クラスは自動的に習得する。



《呪文音声省略》（Silent Spell）

特技の種類：呪文修正

前提条件：いずれかの系統のレベル１呪文を詠唱可能であること

備考：呪文詠唱時の音声要素を省略し、沈黙状態でも詠唱可能にする。この特技を適用した呪文は本来のレベルよりも１つ高いレベルの呪文として使用回数を消費する。

発動：ウィザード、およびクレリック、ドルイド、パラディン、レンジャーはあらかじめこの特技を適用した呪文を記憶しておく必要がある。ソーサラー、バードは１レベル上の呪文回数を消費することで任意に適用した呪文を詠唱できる。適用した呪文は、呪文画面にて本来よりも１つ上のレベルの呪文一覧より選択できる。



《技能熟練》（Skill Focus）

特技の種類：一般

前提条件：なし

備考：特定の技能に対し＋３のボーナスを得る。この特技は使用可能な技能についてのみ習得でき、別個の技能に対してであれば複数回の習得が可能である（同一技能に対する複数回の習得はできない）。

発動：該当技能の使用時に自動的に適用される。



《呪文熟練》（Spell Focus）

特技の種類：一般

前提条件：いずれかの系統のレベル１呪文を詠唱可能であること

備考：特定の系統の呪文について、敵に対し唱えた場合の難易度（DC）に＋２のボーナスを得る。これにより、敵が同呪文に対するセービングスローを成功させる可能性が低下する。この特技は別個の呪文系統に対してであれば複数回の習得が可能だが、同一の系統に対する複数回の習得はできない。

発動：該当する系統の呪文を詠唱する際に自動的に適用される。

特殊：種族がノームであるキャラクターはレベル１時に《呪文熟練（幻術）》を自動的に習得する。



《抵抗破り》（Spell Penetration）

特技の種類：一般

前提条件：いずれかの系統のレベル１呪文を詠唱可能であること

備考：呪文の目標が呪文抵抗を持っている場合、それを打ち破るための術者レベル判定に＋２のボーナスを得る。

発動：術者レベル判定時に自動的に発動



《呪文動作省略》（Still Spell）

特技の種類：呪文修正

前提条件：いずれかの系統のレベル１呪文を詠唱可能であること

備考：呪文詠唱時の動作要素を省略し、鎧および盾の装備による秘術呪文詠唱失敗率を無効化する。信仰呪文（クレリック、ドルイド、パラディンおよびレンジャーの呪文）には効果が無い。この特技を適用した呪文は本来のレベルよりも１つ高いレベルの呪文として使用回数を消費する。

発動：ウィザードはあらかじめこの特技を適用した呪文を記憶しておく必要がある。ソーサラー、バードは１レベル上の呪文回数を消費することで任意に適用した呪文を詠唱できる。適用した呪文は、呪文画面にて本来よりも１つ上のレベルの呪文一覧より選択できる。



《朦朧化打撃》（Stunning Fist）

特技の種類：一般
前提条件：敏捷力（DEX）13以上、判断力（WIS）13以上、基本攻撃ボーナス＋8以上、《素手攻撃強化》習得済み
備考：命中判定およびダメージにそれぞれ－4のペナルティーにて目標に攻撃を命中させ、かつ目標が15＋攻撃者のレベルの半数（端数切り捨て）＋攻撃者の判断力（WIS）修正値　を難易度（DC）とする頑健セーブに失敗した場合、これを3ラウンド間金縛り状態に陥らせる。この特技はキャラクターレベル4レベル毎に1日に1回使用できる。この特技は人造系やアンデッド系、およびクリティカルヒットへの完全耐性をもつ目標には効果を及ぼさない。
発動：コマンド選択による
特殊：モンクはレベル1時に（たとえ習得必要条件を満たしていなくても）自動的に習得し、またモンクによる使用時には命中判定およびダメージに対する－4のペナルティーが適用されず、1日あたりの使用回数もモンクのクラスレベル数となる。



《追加 HP》（Toughness）

特技の種類：一般
前提条件：なし
備考：ヒットポイント合計にキャラクターレベル毎に＋1のボーナスを得る。この効果はキャラクターレベルの上昇に伴って増加していく。この特技を複数回習得することはできない。
発動：自動的
※TRPG版ルールとの相違点：ゲームバランス上、ヒットポイントの上昇分の計算方法が変更されています（TRPG版では合計ヒットポイントに＋3、複数回習得可）



《二刀流》（Two-Weapon Fighting）

特技の種類：一般
前提条件：なし
この特技が前提条件となっている特技：《二刀流強化》
備考：両手に武器を装備した場合に課せられる命中判定へのペナルティー（利き手武器に対し－6、逆手武器に対し－10）を軽減し、利き手武器が－4、逆手武器が－8のペナルティーとなる。特技《両手利き》と組み合わせると逆手武器のペナルティーが－4まで軽減されるため、効果的である。逆手武器のサイズが使用者の身体サイズよりも小さい場合（身体サイズが小型であるノームおよびハーフリングは超小型の武器、身体サイズが中型であるそれ以外の種族は超小型ないし小型の武器の場合）、利き手武器および逆手武器のペナルティーがさらに2ずつ軽減されるため、《二刀流》、《両手利き》と組み合わせると利き手－2、逆手－2までペナルティーを軽減できる（→P.213　表10「二刀流時の命中ペナルティー」）。
発動：両手に武器を装備している場合に自動的に使用される。
特殊：軽装鎧までの鎧を装備しているレンジャーは自動的に同様の効果を得る。



《武器の妙技》(Weapon Finesse)

特技の種類：一般

前提条件：基本攻撃ボーナス＋１以上

備考：筋力（STR）修正値よりも敏捷力（DEX）修正値の方が高値である場合、重量の軽い武器（ダガー、カマ、ククリ、ライトハンマー、ハンドアックス、メイス、レイピア、ショートソード、シックルおよび素手での攻撃）を使用した攻撃の命中判定に後者を用いることができる。

発動：該当武器の使用時に自動的に使用される。



《武器熟練》（Weapon Focus）

特技の種類：一般

前提条件：基本攻撃ボーナス＋１以上

この特技が前提条件となっている特技：《武器開眼》

備考：特定の武器の使用時に命中判定に＋１のボーナスを得る。この特技は使用可能な武器についてのみ習得でき、別個の武器に対してであれば複数回の習得が可能である（同一種類の武器に対する複数回の習得はできない）。

発動：該当種類の武器の使用時に自動的に適用される。



《特殊武器習熟》（Weapon Proficiency [Exotic]）

特技の種類：一般

前提条件：基本攻撃ボーナス＋１以上

備考：すべての特殊武器の使用を可能にする。特殊武器にはカマ、ククリ、シュリケン、カタナ、ダイアメイス、ダブルアックス、サイズ、ツーブレーデッドソードが含まれる。

発動：自動的



《軍用武器習熟》（Weapon Proficiency［Martial］）

特技の種類：一般

前提条件：なし

備考：すべての軍用武器の使用を可能にする。軍用武器にはスローイングアックス、ライトハンマー、ハンドアックス、ショートソード、バスタードソード、バトルアックス、ライトフレイル、ロングソード、レイピア、シミター、ショートボウ、ウォーハンマー、グレートアックス、グレートソード、ハルバード、ヘビーフレイル、ロングボウが含まれる。

発動：自動的

特殊：バーバリアン、ファイター、パラディン、レンジャーは自動的に習得する。

《単純武器習熟》（Weapon Proficiency［Simple］）

特技の種類：一般

前提条件：なし

備考：すべての単純武器の使用を可能にする。単純武器にはダガー、ライトクロスボウ、ダーツ、メイス、シックル、スリング、クラブ、ヘビークロスボウ、モーニングスター、クォータースタッフ、スピアが含まれる。該当する《武器習熟》特技を習得していない武器を装備することはできない。

発動：自動的

特殊：ドルイド、モンク、ローグ、ウィザード以外の全クラスは自動的に習得する。なお、レベル6ウィザード呪文「テンサーズ・トランスフォーメーション」は術者に一時的にこの特技の効果を付与する。

《武器開眼》（Weapon Specialization）

特技の種類：特殊

前提条件：ファイターのクラスレベル１レベル以上、基本攻撃ボーナス＋４以上、該当武器に対し《武器熟練》を習得済み

備考：特定の武器の使用時にダメージに＋２のボーナスを得る。この特技は《武器熟練》の特技を習得済みである武器についてのみ習得でき、別個の武器に対してであれば複数回の習得が可能である（同一種類の武器に対する複数回の習得はできない）。

発動：該当武器の使用時に自動的に適用される。

○呪文系統（Spell Schools）

同様の作用原理・機能をもつ呪文をまとめて「系統」と呼びます。NWNに登場する呪文はすべて、８種類の系統（防御術、召喚術、占術、心術、力術、幻術、死霊術、変成術）のいずれかに属しています。

ウィザードはいずれかの呪文系統を選択し、専門にする（スペシャリストになる）ことで呪文レベル毎の使用回数にそれぞれ＋１のボーナスを得ることができますが、専門系統ごとに決められている禁止系統の呪文を一切習得・詠唱（スクロールからの使用を含みます）できなくなってしまいます。スペシャリスト・ウィザードにならずにジェネラリストを選択しておけば、１日当たりの呪文の使用回数は若干低くなるものの、すべての系統の呪文を習得・詠唱することが可能になります。
※ソーサラーはスペシャリストになることはできません。

呪文系統毎の特徴を以下に列挙します。

共通呪文（Universal）

術者名称：ジェネラリスト（Generalist）
禁止系統：なし

ユニヴァーサルとは系統の名称ではなく、特定の分野の呪文に偏ることなくすべての系統の呪文をまんべんなく学ぶウィザードの姿勢を表している。

防御術（Abjuration、略称 Abj）

術者名称：アブジュラー（Abjurer、防御術士）
禁止系統：召喚術（Cjr）

防御的な呪文を中心とした呪文系統。物理的・魔法的な防御力を術者やその味方に付与する呪文が多い。

召喚術（Conjuration、略称 Cjr）

術者名称：コンジュラー（Conjurer、召喚術士）
禁止系統：変成術（Tra）

召喚呪文を中心とした呪文系統。モンスターを呼び出し、術者の味方をさせる呪文が多い。

占術（Divination、略称 Div）

術者名称：ディヴァイナー（Diviner、占術士）
禁止系統：幻術（Ill）

さまざまなものの探知・発見・予知を可能にする呪文を中心とした呪文系統。

心術（Enchantment、略称 Enc）

術者名称：エンチャンター（Enchanter、心術士）
禁止系統：幻術（Ill）

他の生物を操ったり、対象に魔力によって新たな力を与えたりする呪文を中心とした呪文系統。

力術（Evocation、略称 Evo）

術者名称：イヴォーカー（Evoker、力術士）
禁止系統：召喚術（Cjr）

各種のエネルギーを操ったり、無よりものを生み出したりする呪文を中心とした呪文系統。攻撃呪文を多く含む。

幻術（Illusion、略称 Ill）

術者名称：イリュージョニスト（Illusionist、幻術士）
禁止系統：心術（Enc）

知覚を惑わす種々の幻影を攻防に活かす呪文を中心とした呪文系統。

死霊術（Necromancy、略称 Nec）

術者名称：ネクロマンサー（Necromancer、死霊術士）
禁止系統：占術（Div）

生死を司る力を操り、生物やアンデッドの操作、創造、破壊に関係する呪文を中心とした呪文系統。

変成術（Transmutation、略称 Tra）

術者名称：トランスミューター（Transmuter、変成術士）
禁止系統：召喚術（Cjr）

対象に種々の変化をもたらす呪文を中心とした呪文系統。

○クレリックの領域（Domains）

クレリックはレベル１時に、技能・特技の選択後に領域を２つ選択することができます。NWNでは、クレリックのアライメント（属性）や守護神にかかわらず、領域は任意のものを選択することができます。いずれの領域もクレリックに何らかの特殊能力、ないし追加習得呪文をもたらします。また、クレリックは領域の影響により、レベル１以上の呪文のレベルごとの使用回数が＋１されます。

※ TRPG 版のように、領域呪文と通常呪文の区別はありません。

以下に、領域毎の特殊能力および追加習得呪文について大まかに列挙します（→P.220 表16「クレリックの領域」）。

- **風の領域（Air）**：アンデッド退散がエレメンタルにも有効
- **動物の領域（Animal）**：サモン・クリーチャー系の呪文による召喚モンスターの強化
- **死の領域（Death）**：シャドー系のモンスターの召喚
- **破壊の領域（Destruction）**：アンデッド退散で人造系モンスターにダメージ
- **地の領域（Earth）**：アンデッド退散がエレメンタルにも有効
- **悪の領域（Evil）**：アンデッド退散が来訪者系モンスターにも有効
- **火の領域（Fire）**：アンデッド退散がエレメンタルにも有効
- **善の領域（Good）**：アンデッド退散が来訪者系モンスターにも有効
- **治癒の領域（Healing）**：キュア系呪文がすべて呪文修正特技《呪文威力強化》を適用したものとして効果を発する
- **知識の領域（Knowledge）**：レベル１呪文として「アイデンティファイ」、同２「ノック」、同３「クレアオーディエンス／クレアヴォイアンス」、同４「トゥルー・シーイング」、同６「レジェンド・ロア」を追加習得
- **魔術の領域（Magic）**：レベル１呪文として「メイジ・アーマー」、同２「メルフズ・アシッド・アロー」、同３「ネガティブ・エナジー・バースト」、同４「ストーンスキン」、同５「アイス・ストーム」を追加習得
- **植物の領域（Plant）**：アンデッド退散が蟲（Vermin）系モンスターにも有効
- **守護の領域（Protection）**：サンクチュアリの強化版を特殊能力として使用可
- **力の領域（Strength）**：一時的に筋力（STR）を上昇させる特殊能力を使用可
- **太陽の領域（Sun）**：アンデッド退散の成功率および効果増強
- **旅の領域（Travel）**：レベル１呪文として「エンタングル」、同２「ウェブ」、同３「フリーダム・オブ・ムーブメント」、同４「スロー」、同５「ヘイスト」を追加習得
- **欺きの領域（Trickery）**：一時的にローグ系技能を上昇させる特殊能力を使用可、レベル２呪文として「インヴィジビリティ」、同３「インヴィジビリティ・スフィア」、同５「インプルーブド・インヴィジビリティ」を追加習得
- **戦の領域（War）**：一時的に戦闘能力を上昇させる特殊能力を使用可
- **水の領域（Water）**：アンデッド退散がエレメンタルにも有効

（各種モンスターの具体例については →P.204 表２「モンスター系統一覧」）

○動物の相棒（Animal Companions）

ドルイドおよび６レベル以上のレンジャーが召喚することのできる動物の相棒は通常の動物を遥かに凌駕する特殊な能力をもった動物達であり、戦闘においても心強い戦力となってくれます。動物の相棒は主人のレベルアップに伴って能力が強化され、また毎レベルアップ時に異なる種類の動物の相棒を選択することが可能となっています。

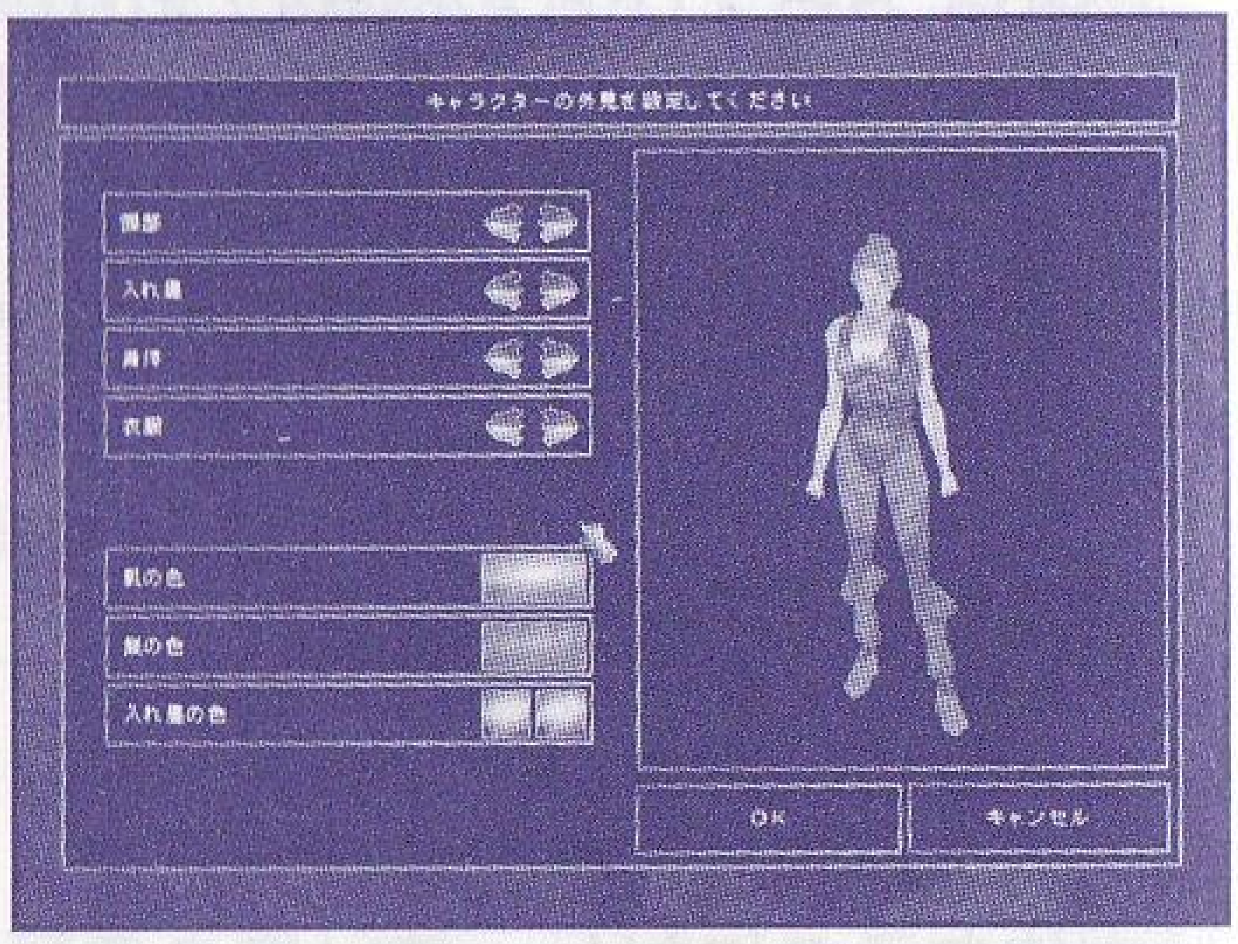
○使い魔（Familiars）

ソーサラーおよびウィザードが召喚することのできる使い魔は魔法的な生物であり、上記の動物の相棒同様に貴重な戦力となってくれますが、動物の相棒が物理的な攻撃力に長けている傾向にあるのに対し、使い魔の長所はその特殊能力にあるといえるでしょう。なお、ソーサラー／ウィザードは使い魔に「憑依」することで、直接操作することが可能です。憑依中は本体であるキャラクター自身は行動不能となりますのでご注意ください。なお、使い魔が何らかの理由で死亡した場合、主人はいくらかのダメージを受けてしまいます（使い魔自体は翌日になれば、何事も無かったかのように再び召喚することができます）。

※動物の相棒、使い魔に話しかけると：
- 動物の相棒、使い魔が負傷している場合、非戦闘時に話しかけてエサを与えてやると傷を回復してやることができます。
- 恐怖効果の影響を受けている場合、なでてやると気を落ち着かせることができます。
- 支配効果の影響を受けている場合、叱りつけて正気を取り戻させることができます。

※動物の相棒、使い魔の主人がレベルアップした場合：
- 召喚されていた動物の相棒、使い魔は召喚解除されます。
- 動物の相棒、使い魔をもつクラスとしてレベルアップした場合、これらを別種類のものに変更することができます。
- 動物の相棒、使い魔の能力は主人のクラスレベルの上昇に呼応して成長していきます。種類によっては特殊能力を習得するものもいます。

●キャラクターの外見・音声等のカスタマイズ（Customizing Your Character）



キャラクターの能力をすべて決定し終えた後、最後にキャラクターの外見・音声の種類・名前・情報文等を変更することができます。

外見（Appearance）

キャラクターの頭部モデル、体系（標準／太目）、初期服装および入れ墨の有無を選択することができます。肌、髪、入れ墨の色を変更することもできます。なお、画面右側に表示されるキャラクターモデルは画面回転ショートカットキーにより回転させることができます。
（左右矢印キー【←→】で左右のカメラ角度、
【PageUp】／【PageDown】キーで上下のカメラ角度を変更できます）

名前およびキャラクター情報文（Character Information）

キャラクターの名前を設定することができます。画面下部の「ランダム命名」ボタンをクリックすると、無作為な英語の名称が入力欄に自動入力されます。キャラクター情報文は、他のプレイヤーがこちらのキャラクターに対し「調べる」コマンドを使用した場合に表示されます。

※**注意**：キャラクター名に日本語（2バイト文字）を入力すると不具合の原因となります。必ず半角英数字（1バイト文字）を使用してください。

「プレイ」をクリックすると、キャラクター作成を終了してゲームを開始します。

●クイックチャットコマンド（Quickchat Voicesets）

クイックチャットコマンドを使用することで仲間、使い魔、動物の相棒、召喚モンスターなどの仲間に手軽に一括で指示を出したり、マルチプレイヤーモード時には他のプレイヤー向けに簡単なメッセージを発したりすることができます。「*」マークのついているクイックチャットコマンドは配下の仲間に対する一括命令として機能します。

クイックチャットコマンドを使用するには、クイックチャットのホットキー（デフォルトでは【V】キー）を押し、続けて2文字もしくは3文字のアルファベットを入力してください。キャラクター作成時に選択した音声セットにより、各コマンド入力時のセリフは異なります（→P.206　表4「クイックチャット・コマンド一覧」）。

■ 戦闘（Combat）

●リアルタイムの戦術判断（Real-Time Decisions）

NWN では本来ターン制である D&D 第３版のシステムをベースに、リアルタイム制を上乗せするような形のゲームシステムとなっています。戦闘はプレイヤーの操作を反映しつつ、ラウンド単位で進行します。

シングルプレイヤーモードでは任意にゲームをポーズし（【Space】キー）、十分に時間をかけて戦術を練ったり、キャラクターや仲間に命令を出したりすることができますが、マルチプレイヤーモードでは（サーバーがポーズ可能に設定されていない限り）完全にリアルタイムでゲームが進行します。そのため、戦闘が起こることがわかっている場合はあらかじめある程度の戦術を想定しておくと冒険がスムーズに進められることでしょう。

扉の開閉や呪文の詠唱、特殊攻撃の一部や地面に落ちているアイテムを拾う動作などのキャラクターに対する命令は、複数回分を先行で入力しておくことが可能です。命令は画面左上のアクション・キュー（→P.11　第１章「メイン画面」）に並び、順番に実行されていきます。ただし、移動、攻撃などの一部の命令はアクション・キュー内の命令をすべてキャンセルした後に（すなわち優先的に）実行されるのでご注意ください。アクション・キューのアイコンの意味を覚えれば、キャラクターの今後の行動予定を瞬時に確認できるようになります。

●敵と味方（Hostile Versus Friendly）

NPC の反応

ゲーム中に登場する NPC（Non-Player Character、ノン・プレイヤー・キャラクター、プレイヤーが操作するキャラクター以外の登場人物）は友好的なものから攻撃的なものまで、いろいろな反応をしてくるでしょう。プレイヤーの言動が彼らの反応に影響することも多々あるでしょう。罪無き者を殺めることで強力な味方であった人物と敵対することになってしまったり、逆に邪悪な地下組織の依頼をこなすことで裏の世界に味方をつくることができるかもしれません。

NPC の現在の状態によって、そのキャラクターをカーソルでポイントした場合のデフォルトのコマンドが異なります。以下に各状態について詳述します。

・敵対的（Hostile）

モンスターの多くはこちらが視界に入りしだい攻撃をしかけてきて、どちらか一方が死ぬまで戦い続けます。敵対状態の NPC と会話を行なうことはできません。カーソルでポイントすると赤くハイライトされます。

デフォルトのコマンド：攻撃

・中立（Neutral）

町や村の住民や野生の動物などの多くは初期状態では中立となっています。これらの人物と会話をすることで冒険やクエストに関する貴重な情報が得られるかもしれません。

デフォルトのコマンド：会話

・友好（Friendly）

基本的には前ページの「中立」状態のNPCと同様ですが、一部の友好的なキャラクターは呪文などの手段でこちらの傷を癒したり、毒や病気などを治療したりしてくれることがあります。近くに友好的なNPCがいる状態で戦闘が始まった場合、戦っている相手によってはそのNPCが加勢してくれることがあります。

・ビジー（Busy、会話どころではない状態）

主に戦闘中および戦闘直後に、NPCに話しかけても返事が無く、相手にしてもらえないことがあります。この場合は戦闘が終了してからしばらく待った後に再度話しかけてみてください。なお、戦闘中でなくとも相手が大事な用などでどこかに向かっており、こちらが話しかけているのに気づいてくれない場合もしばしばありますのでご注意ください。

※「戦闘中」「戦闘直後」であるかどうかは、画面右上の画面呼び出しボタン群内にある「休息」ボタンが赤くハイライトされているかどうか（戦闘中はハイライトされ、使用不能となっています）、BGMの変化等が目安となるでしょう。

・無敵（Invulnerable、殺傷不可能）

一部のキャラクターは強力な魔力等で身を守っており、こちらから傷つけることができなくなっています（シナリオの都合上、プレイヤーが殺してしまうとストーリーが進行不能になってしまうような登場人物がこれに該当します）。これらのNPCを攻撃しても傷を負わせることはできず、かつ寛大な心をもつ彼らはこちらの手元が狂ったものとしてその行為を大目に見てくれることでしょう。

※デフォルトでは【Tab】キーを押したままにすると画面内のNPCのうち敵対関係のものはすべて赤色に、中立および友好的なものはすべて青色に、パーティ内の味方はすべて緑色にハイライトされます。画面上で敵の姿が見えにくい場所などでは非常に便利な機能ですのでご活用ください。

ファクション（Factions、派閥）

NPCが上記のどの反応をしてくるのかを決定するのがファクションシステムです。ゲーム中に登場するすべてのNPCはいずれかのファクションに（例えばモンスターなどは「敵対」ファクションに）属しています。町や村などには複数の種類のファクションが存在し（「平民」、「商人」、「衛兵」など）、それぞれが細分化されている場合もあります（「牢屋の衛兵」、「海賊の衛兵」など）。ファクション毎に、他のファクションおよびプレイヤー一行に対する友好度が設定されています。NPCはこの友好度の大小によって、戦闘時にお互いに加勢しあったり、逆に姿を見つけしだい攻撃をしかけたりすることになります。

例：プレイヤーが罪の無い通行人（「平民」ファクション所属）に襲いかかると、近くでそれを目撃した衛兵（「衛兵」ファクション所属）は通行人に加勢し、プレイヤーに攻撃を行います。これは友好度の設定上、「衛兵」ファクションのNPCが「平民」ファクションのNPCを守るようになっているからです。市民を無差別に殺し続ければ、衛兵達には目の敵にされることになるでしょう。

特定のファクションとの関係が悪くなった場合、そのファクションの味方からは攻撃され、敵とは友好的になる（敵の敵は味方）ことがあります。敵対ファクション同士のNPCを誘き出して戦わせ、漁夫の利を得るなどということも可能でしょう。

なお、ファクションシステムは通常のゲーム中で直接プレイヤーの目に触れることはなく、コンピュータ側がすべて舞台裏で管理しています。

●攻撃対象の指定（Targeting an Opponent）

ラジアルメニューによる目標指定

モンスターなどを右クリックしてラジアルメニューを開いた場合、メニュー内で選択した行動の対象はそのモンスターとなります。例えばファイターが《打ち倒し》の特技を用いてゴブリンを転倒させたい場合、目標とするゴブリンを右クリックしてラジアルメニューを開き、「打ち倒し」を選択すればいいわけです。敵味方が大勢入り乱れる混戦では、この方法の方が目標を指定しやすい場合があります。

※術者にのみ効果を及ぼす呪文などは、プレイヤーキャラクター以外のラジアルメニューからは選択できませんのでご注意ください。

クイックバーによる目標指定

個々の呪文や特殊能力をクイックバー（→P.11　第１章「メイン画面」）に登録しておけば、クイックバーのスロットをクリックしたうえで対象をクリックで指定することで目標を指定することができます。上記のファイターとゴブリンの例でいえば、あらかじめクイックバーのスロットに《打ち倒し》を割り当てておき、そのスロットをクリックした後にゴブリンをクリックすればいいわけです。複数の呪文や特殊能力を迅速に使い分ける場合はこちらの方法の方が適しているかもしれません。クイックバーを最大限に活用することで冒険が快適になるでしょう。

※術者にのみ効果を及ぼす、ないし目標指定の必要の無い呪文や特殊能力等は、クイックバーの該当スロットをクリックしただけで使用されます。

●攻撃ロール（The Attack Roll）

他者に物理的な攻撃を試みる際、攻撃側は1d20（20面体ダイス1振り分）を振り、適用される修正値（主なものとしては基本攻撃ボーナス、および筋力（STR）もしくは敏捷力（DEX）による修正値）をすべて加えた算出値（攻撃ロール）と目標のアーマークラスとを比較して命中判定を行ないます。攻撃ロールが目標のアーマークラス以上の数値となっていれば攻撃は命中します。

※1d20の振り目によってはクリティカルヒットが発生する可能性があります。（→P.178 3章「武器」）

※基本攻撃ボーナス（Base Attack Bonus、略称「BAB」）：キャラクターのクラスおよびレベルによって決まります。BABはキャラクターのレベル上昇に伴って増加し、クラスによって上昇率が異なります（マルチクラスのキャラクターの場合、個々のクラス分のBABの合計が用いられます）。1ラウンド毎の攻撃回数はBABの大小によって決まります（BABが＋6に達すると攻撃回数が1回増えて2回目の攻撃を行なえるようになり、以後BABが＋5増えるごとに攻撃回数が1回ずつ増えていきます。モンクの素手／カマ使用時はBABが＋4に達した時点で2回目の攻撃が可能になり、以後＋3刻みで攻撃回数が増えていきます。→P.216　表13「クラス別成長表」、P.224　表19「モンクの各種能力成長表」）。

●負傷と死亡、セービングスローについて（Injury and Death）

興奮に満ちた冒険者生活ですが、敵の攻撃による死傷と常に背中合わせであることを忘れてはなりません。

負傷（Wounds）

敵の攻撃が命中した場合、キャラクターはヒットポイントにダメージを受けます。ヒットポイントが0以下に減少した場合、キャラクターは死亡してしまいます。もし1点でも残っていればキャラクターは通常どおりの行動が可能で、失ったヒットポイントを何らかの手段で回復することができます。

誰もが使えるヒットポイントの回復方法の一つは休息をとることです。休息をするには画面右上の画面呼び出しボタン群内にある「休息」ボタン（閉じられた目の形）をクリックしてください。休息をする際には敵に襲われにくい、安全な場所で行なうのが賢明でしょう。なお、休息は戦闘中および戦闘の直後には行なうことができず、休息中に戦闘が始まってしまった場合は中断されますのでご注意ください。

※「戦闘中」「戦闘直後」であるかどうかは、画面右上の画面呼び出しボタン群内にある「休息」ボタンが赤くハイライトされているかどうか（戦闘中はハイライトされ、使用不能となっています）、BGMの変化等が目安となるでしょう。

※マルチプレイヤーモードの場合、サーバーによっては上記と異なるルールを採用している（休息の頻度に上限が設定してある、など）場合があります。

休息以外にも、ヒットポイントを回復する方法はいくつかあります。キュア・ライト・ウーンズを始めとするヒットポイント回復呪文、同呪文に相当する効果をもつポーション、治療用具の使用（〈治療〉技能判定を行ない、成功すれば毒や病気も癒すことが可能です）などが挙げられます。これらの手段は戦闘中でも用いることができます。

セービングスロー（Saving Throws）

セービングスロー（略称「ST」）とはキャラクターやモンスターが毒や呪文、ドラゴンの吐く火炎などに対してどれほどの抵抗力／回避能力をもっているかの指標となります。セービングスローは毒や呪文の種類によって上下する難易度（DC）を目標とし、1d20にそのキャラクター／モンスターのセービングスロー修正値（各クラスレベルによって決定される基本ボーナスに、能力値によるボーナスを加えたもの）を加算した値で判定します。算出値が難易度（DC）以上であればセービングスローは成功します。また、1d20の振り目が1である場合は自動的にセービングスロー失敗、振り目が20であれば自動的に成功となります。

セービングスローはキャラクターがレベルアップするともに（選択したクラスによって異なる度合いで）クラスボーナスが上昇するほか、魔法の装備品や呪文によって強化することが可能です。逆にセービングスローへのペナルティーを課す呪文なども存在します。

セービングスローには頑健セーブ、反応セーブ、意志セーブの３種類があります。

頑健セーブ（Fortitude Save、略称「Fort」）

毒や麻痺効果、即死効果など、身体に直接負担のかかる効果に対する抵抗力の指標となります。耐久力（CON）の修正値が加算されます。バーバリアン、クレリック、ドルイド、ファイター、モンク、パラディン、レンジャーは頑健セーブへのクラスボーナスが高くなります。

反応セーブ（Reflex Save、略称「Ref」）

敵術者の放ったファイアーボールやドラゴンの吐く火炎などの物理的な脅威を素早くかわす能力・反射神経の鋭さなどの指標となります。敏捷力（DEX）の修正値が加算されます。バード、モンク、ローグは反応セーブへのクラスボーナスが高くなります。

意志セーブ（Will Save、略称「Will」）

精神に影響を及ぼす効果（睡眠、魅了、支配、恐怖、混乱など）に対する抵抗力の指標となります。判断力（WIS）の修正値が加算されます。バード、クレリック、ドルイド、モンク、ソーサラー、ウィザードは意志セーブへのクラスボーナスが高くなります。

キャラクターの死亡と蘇生（Death and Respawning）

NWNの公式キャンペーンにおいては、ヒットポイントが０以下になってしまうとキャラクターは死亡してしまいます。死亡直後にメニューが表示され、「ゲームのロード」、「蘇生」（復活してゲームを続ける）、「ゲームの終了」のいずれかを選択することになります。「蘇生」を選択した場合、最寄りの神殿（第１章ではスタート地点であるティールの神殿「ホール・オブ・ジャスティス」[Hall of Justice]）へとテレポートして魔法により復活させられます。この際にペナルティーとして、キャラクターのレベル毎に50の経験点を失い、また所持金（ゴールド）が10％減少してしまいます（この経験点減少によりキャラクターのレベルが低下してしまうことはありません）。装備などはすべて死亡した時点のままとなっているので、そのまま冒険を続けることができます。

神殿によってはポータルを備えており、手間賃を支払うことで死亡した地点へと瞬時にテレポートすることが可能です。ただし……死亡のそもそもの原因となった強敵がテレポート先で待ち構えている場合があるので、気をつけましょう。

蘇生呪文について

マルチプレイヤーモードにおいて他のプレイヤーが死亡した場合、高レベルのクレリックであれば「レイズ・デッド」（レベル５クレリック呪文）および「リザレクション」（レベル７クレリック呪文）を使用することでそのプレイヤーをその場で復活させることができます。パーティーに高レベルのクレリックがいる場合は、慌ててメニューから「蘇生」を選ばずに仲間が助けてくれるのを待つのも一手かもしれません。

※公式キャンペーン中では、これらの呪文により仲間や動物の相棒、使い魔、召喚モンスターを復活させることはできません。仲間は死亡するとプレイヤー同様に最寄りの神殿にテレポートされ、動物の相棒／使い魔／召喚モンスターは召喚を解除されてしまうからです。

※マルチプレイヤーサーバーによっては、死亡時のルールが上記とは異なるものが存在します。ご注意ください。

●立ちすくみ（Flat-Footed）状態

不意を突かれた等の理由で攻撃などに対して反応できない状態のキャラクターを「立ちすくみ状態」であるといいます。通常、立ちすくみ状態では敏捷力（DEX）によるアーマークラスへのボーナスは無効となります。バーバリアン、ローグは特定レベル到達以降、立ちすくみ状態でも敏捷力（DEX）によるボーナスが無効とならずにすむようになります。立ちすくみ状態のキャラクターがローグに攻撃された場合、急所攻撃（→P.76　3章「クラスごとの特殊能力」）が発動する可能性があります。

立ちすくみ状態になりうる条件は以下の通りです：
・戦闘に関連しない行動をとっている
・現在行動をとっていない
・敵の近接戦闘可能範囲内から、範囲外へと移動する

●機会攻撃（Attacks of Opportunity）

近接戦闘中にキャラクターが特定の行動をとることで隙を見せた場合、近くにいる敵がそこを突いてそのキャラクターに追加攻撃を繰り出す場合があります。このような攻撃を「機会攻撃」（Attack of Opportunity、略称「AoO」）と呼びます。

機会攻撃可能範囲（Threatened Area）

キャラクターは近接攻撃可能な範囲内にいる敵に対して機会攻撃を行なうことができます。標準ではこれは前方120゜（正面方向から左右60゜ずつ）、距離５フィートまでの扇状の範囲内となります。

機会攻撃誘発条件

機会攻撃可能範囲外から範囲内へ（戦闘している敵に真正面から走って近づいて行った場合など）／範囲内から範囲外へ（敵から逃れるために走って離れた場合など）／範囲内における大幅な移動は機会攻撃を誘発します。以下の各行動も、敵の機会攻撃可能範囲内で行なった場合は機会攻撃を誘発します。

・飛び道具の使用
・《素手攻撃強化》の特技を習得していない者による素手での攻撃

・呪文の詠唱
・スクロール、ワンドなどの呪文発動アイテムの使用
・擬似呪文能力の使用
・走っての移動
・一部の特技の使用（特技毎の解説文で御確認ください）

機会攻撃の発動

機会攻撃範囲内の敵が機会攻撃誘発条件を満たした場合、通常の命中ボーナス（ラウンド毎の利き手攻撃回数が２回以上ある場合は、その１回目に相当する命中ボーナスにて）での攻撃が１回、自動的に繰り出されます。機会攻撃は１ラウンド間に１回しか繰り出すことができません。

●味方（Associates）

味方とは仲間(Henchman)、動物の相棒（Animal Companion)、使い魔（Familiar)、召喚モンスターなどの、プレイヤーキャラクターの命令に従う NPC の総称です。呪文などによってプレイヤーに支配されている敵なども味方として扱われます。NWN の冒険世界内での数々の困難に打ち勝っていくには、味方の手助けは時に不可欠となることでしょう。

個々の味方に対して大まかな行動方針を命令することができます。ゲーム画面内の味方、もしくは画面右端のパーティ・バー内の味方のポートレート（顔画像）を右クリックしてラジアルメニューを開き、以下のコマンドのいずれかを選択することで（たとえ距離が離れていたとしても）命令を伝えることができます。



追尾（Follow）

現在の行動を中止し、プレイヤーキャラクターのそばに移動しようと試みます。



最も近い敵を攻撃（Attack Nearest）

最も近くにいる探知済みの敵に攻撃をしかけます。



守ってくれ（Guard）

プレイヤーキャラクターを攻撃する者を迎えうち、プレイヤーを守ろうとします。



そこで止まれ（Stand Your Ground）

現在位置で移動を停止します。敵に攻撃された場合は反撃をします。



回復してくれ（Heal Me）

現在の行動を中止し、プレイヤーキャラクターのヒットポイントを何らかの方法で回復させせようと試みます。

味方の一部（仲間、動物の相棒、使い魔）はプレイヤーが話しかけることで、使用する武器（近接武器／飛び道具）やプレイヤーキャラクターとの間にたもつべき距離、プレイヤーが宝箱等を開くことができなかった場合に手を貸そうとするかなどを指定しておくことができます。

クイックチャットコマンドを利用することで、素早く味方全員に行動を命令することができます。（→P.116　3章「クイックチャットコマンド」、P.206　表4「クイックチャット・コマンド一覧」）

●移動（Movement）

クラス、所持品の重量、魔法のかかった装備品、呪文の効果など、多数の要素がキャラクターの移動速度に影響を及ぼします。キャラクターの移動速度は最低でも標準移動速度の10％、最高で150％の速度となります。バーバリアンとモンクはクラスの能力として移動速度にボーナスが与えられます。移動速度への各種ペナルティーについては以下に詳述します。

探知モード（Detect Mode）および隠密モード（Stealth Mode）

これらのモードのうち一方を有効にするとキャラクターは走ることができなくなり（通常速度での歩行は可能）、両方を同時に有効にすると通常の 50％の速度でしか歩くことができなくなります。

重量過多状態（Encumbered）

所持品欄および装備品欄内にあるアイテムの合計重量が同画面の左下にある最大重量表示を上回っている場合、キャラクターは走ることができなくなり、最大重量を大幅に上回る荷物を持った状態では通常の50％の速度でしか歩くことができなくなります。
（→P.207　表5「移動速度へのペナルティー」）

■ 呪文（Spells）

●呪文概論（Introduction）

NWNの魔法システムはD&D第３版になるべく忠実な仕様にしつつ、慣れやすく使いやすいものになるよう工夫されています。呪文を効果的に使いこなすには、まず魔法というものの基本要素について理解する必要があります。この段階を過ぎれば、実戦的な呪文戦術や個々の呪文の特性について覚えることで呪文使いの能力を最大限に発揮できるようになるでしょう。

呪文詠唱能力をもつクラスは呪文詠唱を司る能力値が充分に高くないと高レベルの呪文が使えません。（能力値－10）レベルまでの呪文を使用することができます。以下にクラス別の呪文詠唱を司る能力値、呪文のレベル上限、および最高レベルの呪文を使用するために必要な能力値を列挙します。

バード	能力値：魅力（CHA）	呪文レベル上限：６（魅力16必要）
クレリック	能力値：判断力（WIS）	呪文レベル上限：９（判断力19必要）
ドルイド	能力値：判断力（WIS）	呪文レベル上限：９（判断力19必要）
パラディン	能力値：判断力（WIS）	呪文レベル上限：４（判断力14必要）
レンジャー	能力値：判断力（WIS）	呪文レベル上限：４（判断力14必要）
ソーサラー	能力値：魅力（CHA）	呪文レベル上限：９（魅力19必要）
ウィザード	能力値：知力（INT）	呪文レベル上限：９（知力19必要）

キャラクター作成時の能力値配分において「推奨」ボタンを使用すると、それぞれのクラスにとって重要な能力値にバランスよくポイントが配分されます。なお、呪文詠唱能力をもつクラスのキャラクターを作成した場合、呪文詠唱を司る能力値が最低でも11となるように、あらかじめポイントが自動配分されます（→P.21　第１章「呪文一覧画面」）。

●各種効果の解説（Effect Descriptions）

呪文の効果は命中判定に僅かなボーナスのつくだけのシンプルなものから、敵集団の防御呪文を一掃してしまうような複雑で強力なものまで、多岐に渡ります。以下に、呪文及び魔法効果の詳細を列挙します。これらはキャラクターのステータス・バー上（ポートレートの左側）にも表示されます。

能力値変化（Ability Score Modified）

修正範囲：－10～＋10
いずれかの能力値に対する増減修正。これによって修正値（Ability Modifier）が変化すると各種の能力への影響が顕著に現れる。毒などによる能力値ダメージもこれに属する。

アーマークラス変化（AC Modified）

修正範囲：－５～＋５
キャラクターのアーマークラスに対する増減修正。アーマークラスに対するボーナスには以下の５種類に分類され、回避ボーナス以外は累積しない（同種類のボーナスが複数適用される場合、最も高い修正値のもののみが効果を及ぼす）。回避ボーナスは最大で＋５まで累積する。

鎧強化ボーナス：魔法の鎧使用時など
盾強化ボーナス：魔法の盾使用時など
回避ボーナス：素早い身のこなし等によるもの
外皮ボーナス：皮膚の強度などによるもの
反発ボーナス：攻撃を逸らす作用などによるもの

武器威力変化（Combat Enhancement Modified）

修正範囲：－５～＋５
命中判定およびダメージに対する増減修正。この種類のボーナスは累積しない。

盲目（Blindness／Blinded）

何らかの理由で視力を失っている場合、50％の失敗確率（自分の攻撃が無条件で失敗する可能性）および－４の命中ペナルティーを受ける。

魅了（Charm／Charmed）

魅了効果の使用者に対し、攻撃的な行動をとることができなくなる。

視認困難（Concealment／Concealed）

視認困難効果のある目標に対する攻撃は、攻撃ロールの計算値にかかわらず自動的にはずれてしまう可能性がある（攻撃側に失敗確率が課せられる）。

混乱（Confusion／Confused）

対象は当ても無くさまよい歩くか、呆然と立ちつくすか、最も近くにいる者を敵味方の見境無く攻撃する。

呪い（Curse／Cursed）

一つ以上の能力値が一定数だけ減少する。効果は呪文等によって解呪されるまで永続する。

ダメージ（Damage）

対象のヒットポイントを減少させる。以下の 11 種類のダメージタイプに分類される。

酸（Acid）
火（Fire）
冷気（Cold）
電気（Electricity）
音波（Sonic）
負のエネルギー（Negative Energy）
魔法（Magical）
神聖（divine）
殴打（bludgeoning）：殴打系武器や素手攻撃によるダメージ
斬撃（slashing）：刃をもつ武器や動物の爪に切り裂かれた場合のダメージ
刺突（piercing）：槍や矢、動物の牙などによるダメージ

ダメージ変化（Damage Modified）

修正範囲：－５～＋５、もしくは＋1d4、＋1d6、＋1d8、＋1d10、＋2d6のいずれか
キャラクターが武器攻撃により目標に与えるダメージを増減させる。増加分は特定ダメージタイプのものとなる。

ダメージ耐性変化（Damage Immunity Modified）

修正範囲：－100％～＋100％
特定のダメージタイプから受ける被害を軽減ないし増大させる。
例：25％の火耐性をもつキャラクターが40ダメージのファイアーボールを受けたとすると、実際のダメージは30（40の75％）ポイントとなる。

ダメージ減少（Damage Reduction）

武器攻撃（ダメージタイプが殴打、斬撃もしくは刺突である物理攻撃）に対し、一撃あたりのダメージを一定数軽減する。一定数以上の強化ボーナスをもつ武器で攻撃された場合は無視される。また、武器攻撃以外の殴打／斬撃／刺突ダメージに対しては効果を及ぼさない。

例：20／＋３のダメージ減少を有する対象に対しては、＋２以下の武器では一撃あたりに20ポイントまでのダメージが無効化される（一撃で21ポイント以上のダメージを与えないと傷つけることができない）。＋３以上の武器を用いればダメージ減少を無視して通常どおりのダメージを与えることができる。

特殊：（装備や呪文の効果によるものではなく）それ自体がダメージ減少能力を備えているモンスターがダメージ減少をもつ目標を攻撃する場合、ダメージ減少の臨界値と同数の強化ボーナスを有しているものとして扱われる。例えば20／＋３のダメージ減少をもつレッドドラゴンの場合、攻撃は＋３の武器で攻撃しているものとして判定され、目標がXX／＋２のダメージ減少をもっていたとしてもダメージを軽減できない。

ダメージ抵抗（Damage Resistance）

ダメージ減少に似ているが、効果対象が武器攻撃に限らず、強力な武器を用いても無効化することができない点が異なる（XX／－の表記でこれを表わす）。ダメージ抵抗はいずれかのダメージタイプによる被害を軽減する。

例：20／－の火炎抵抗を有する対象が30ダメージのファイアーボールを繰り返し受けた場合、毎回20ポイント分が打ち消されるため、実際に受けるダメージは１回あたり10ポイントとなる。

暗闇（Darkness）

魔法的な暗闇に包まれたキャラクターが他者を見ようとする際には盲目状態として扱い、逆に他者がそのキャラクターを見ようとする場合には不可視状態として扱う。

聴覚喪失（Deafness／Deafened）

何らかの理由で耳が聞こえなくなっているキャラクターは〈聞き耳〉判定を行なうことができない。この状態でキャラクターが秘術呪文（バード、ソーサラー、ウィザードの呪文）を詠唱した場合、20％の呪文失敗率が課せられる。

幻惑（Dazed）

何らかの理由で幻惑状態となっているキャラクターは攻撃や呪文／技能／特技を用いることができなくなる。移動は可能なので、戦闘から離脱することはできる。

死亡（Death／Dead）

ダメージを受けてヒットポイントが０以下になってしまった場合、もしくは強力な呪文により即死効果を受けてしまった場合、キャラクターは死亡する。プレイヤーキャラクターは守護神や他のキャラクターの手助けにより蘇生することができるが、NPCやモンスターなどはそこまで恵まれていない場合が大半である。

病気（Disease／Diseased）

病気にかかったキャラクターは各種能力が低下し、弱体化してしまう。キャラクターは病原への初接触時に頑健セーブを行い、成功すれば病気にかからずにすむ。失敗した場合、病原体が体内に入って増殖を始め、特定の時間が過ぎた後（もしくはキャラクターの次回休息時）に能力値ダメージとして発症する。キャラクターは以後の休息時毎に頑健セーブを行い、能力値ダメージを回避する必要がある。頑健セーブを２回連続で成功させることで、キャラクターは自力で病気から回復することができる。病気によって受けた能力値ダメージは休息によって回復する。病気の種類によっては発症時（もしくは潜伏期後、しばしば感染後24時間後）に盲目などの厄介な症状を伴うものもあるので注意が必要である。

※耐久力（CON）にダメージを与える種類の病気の場合、耐久力（CON）の低下とともに頑健セーブのボーナスも低くなってしまうため、早期治療に失敗すると悪化の一途を辿る場合が多い。この場合は神殿などで、呪文による治療を受けるのが最も確実な対処法である。

支配（Domination／Dominated）

呪文や特殊能力の効果により他者の意のままに操られている状態。プレイヤーキャラクターの支配下にあるNPCは味方として扱い、死ぬまで敵と戦わせることが可能である。同時に２体以上の対象を支配することはできない。なお、ゲームバランス上、プレイヤーキャラクターが支配効果を受けてしまった場合は強烈な精神的苦痛にさいなまれ、幻惑状態となる。

からみつかれた状態（Entangle／Entangled）

からみつかれた状態の対象は移動できず、立ちすくみ状態として扱われる。

恐怖（Fear／Frightened）

恐怖にかられた状態のキャラクターは随意的な行動をとれなくなり、恐怖の元凶から最大速度で離れようとする。また、すべてのセービングスローに－２のペナルティーを課せられる。

加速（Haste／Hasted）

呪文などの効果により加速状態にあるキャラクターは移動速度に＋50％のボーナス、アーマークラスに＋４の回避ボーナス、ラウンド毎の攻撃回数に＋1、呪文詠唱の所要時間が半分となる。

耐性（Immunity／Immune to ～）

本項で述べられている各種状態のうちペナルティーの伴うもの（害のあるもの）の影響を全く受けずにすむ状態。

例：パラディンはレベル１の時点で病気に対する完全耐性を獲得する。

不可視（Invisibility／Invisible）

不可視状態のキャラクターは敵の攻撃に対し 50％の視認困難（攻撃ロールの計算値にかかわらず自動失敗する可能性）を獲得し、こちらの姿が見えていない目標に対する攻撃に際しては目標のアーマークラスへの敏捷力（DEX）修正値ボーナスを無視することができる（目標が直感回避の能力を有している場合を除く）。

魔法耐性（Magic Immunity）

特定の呪文、特定の系統に属する全呪文、特定のレベル以下の呪文などに対する耐性。

失敗確率（Miss Chance）

自分の攻撃が無条件ではずれてしまう可能性。一定の確率で、攻撃ロールの数値にかかわらず攻撃が失敗する。

攻撃回数増加（Increased Attacks）

キャラクターがラウンド毎に繰り出すことのできる武器攻撃の回数を増加させる。

移動速度変化（Movement Speed Modified）

キャラクターの基本移動速度を元に、パーセント単位で速度が増減する。

負のレベル（Negative Level）

生命力を吸い取る能力をもつ敵からの攻撃を受けた状態。負のレベル１につき命中判定、技能判定、セービングスローに－１のペナルティーを課せられる。負のレベルの合計が現在のキャラクターレベル以上となってしまった場合、キャラクターは死亡する。

麻痺（Paralysis／Paralyzed）

麻痺状態のキャラクターは移動／行動が一切できず、伏せ状態扱いとなる（他者からの近接攻撃に命中＋４のボーナス、遠隔攻撃に－４のペナルティー）。ヒットダイスが４以下のNPCは攻撃を受けると一撃で殺されてしまう（とどめの一撃、Coup de Grace）。

毒（Poison／Poisoned）

毒は２段階に渡ってキャラクターの能力値にダメージを与える。キャラクターは毒を受けると頑健セーブを行ない、失敗すると毒に冒され能力値にダメージを受ける（１次ダメージ）。毒に冒された場合、１分後に再度頑健セーブを行い、失敗時は能力値ダメージを受ける（２次ダメージ）。「ニュートラライズ・ポイズン」の呪文や治療用具を用いることでキャラクターが２次ダメージを受ける前に毒を除去することが可能だが、既に受けている能力値ダメージはこれだけでは回復しない（休息することで回復できる）。

伏せ（Prone）

伏せ状態のキャラクターは「立ちすくみ状態」として扱われ（→P.122 3章「立ちすくみ状態」）、敏捷力（DEX）修正値によるアーマークラスへのボーナスが無効となるほか、近接武器による攻撃を受ける際に攻撃者に＋４の命中ボーナスが与えられる。遠隔武器による攻撃は（伏せにより的が小さくなるため）逆に－４の命中ペナルティーを課せられる。

再生（Regeneration ／ Regenerating）

キャラクターは一定時間の経過とともにヒットポイントが数ポイント回復する。

セービングスロー変化（Saving Throw Modified）

修正範囲：－10～＋10
頑健セーブ、反応セーブ、意志セーブのいずれか１種類か、もしくは全種類の修正値が増減する。特定の系統の呪文（精神に影響する呪文、毒効果など）に対してのみ修正値の増減が適応される場合もある。

サンクチュアリ（Sanctuary）

レベル１クレリック呪文「サンクチュアリ」などの効果により、意志セーブを失敗した敵に対して存在を隠している状態。

沈黙（Silence ／ Silenced）

魔法的に、音を出さなく／出すことができなくなっている状態で、移動時に足音を立てない。音声要素を必要とする呪文の詠唱はできなくなる（呪文修正特技《呪文音声省略》を適用した呪文であれば詠唱可能）。

技能変化（Skill Modified）

修正範囲：－20～＋20
特定の技能、またはキャラクターの全技能について、修正値が増減する。

睡眠（Sleep ／ Asleep）

睡眠状態のキャラクターは移動／行動が一切できず、伏せ状態扱いとなる（他者からの近接攻撃に命中＋４のボーナス、遠隔攻撃に－４のペナルティー）。ヒットダイスが４以下のNPC は攻撃を受けると一撃で殺されてしまう（とどめの一撃、Coup de Grace）。睡眠状態でダメージを受け、生存している NPC は直ちに目を覚ます。

減速（Slow／Slowed）

呪文などの効果により減速状態にあるキャラクターは移動速度に－50％のペナルティー、命中判定／アーマークラス／反応セーブにそれぞれ－2のペナルティーを受け、ラウンド毎の攻撃回数が1減少する。

回復：呪文効果の解除、または加速効果の付与

呪文抵抗（Spell Resistance）

呪文に対し一定確率で完全耐性を発揮できる（武器攻撃に対するアーマークラスの作用に類似）。害のある呪文を受けた場合、呪文の術者 のレベル＋1d20（この合計値を術者レベル判定とよぶ）が呪文抵抗値以上にならない限り、呪文は無効化されてしまう。

対策：術者のレベルの上昇、特技《抵抗破り》の習得（→P.97　3章「特技」）

朦朧（Stunned）

朦朧状態のキャラクターは行動が一切とれず、伏せ状態扱いとなる（他者からの近接攻撃に命中＋4のボーナス、遠隔攻撃に－4のペナルティー）。

召喚属性（Summoned）

動物の相棒、使い魔、呪文による召喚モンスターは「ディスミサル」（レベル4バード／クレリック・レベル5ソーサラー／ウィザード呪文）、「ワード・オブ・フェイス」（レベル7クレリック呪文）などの呪文により召喚を解かれ、消滅してしまう。

一時ヒットポイント（Temporary Hit Points）

キャラクターのヒットポイントが一時的に本来の最大値よりも高い値となっている状態。ダメージを受けて減少した一時ヒットポイントは回復できない。

時間停止（Time Stop）

「タイム・ストップ」（レベル9ソーサラー／ウィザード呪文）などにより、術者／効果発動者以外の、すべての者の時間が停止している状態。持続時間中は発動者のみが移動／行動可能となる。

トゥルー・シーイング（True Seeing）

同名のレベル5クレリック・レベル7ドルイド・レベル6ソーサラー／ウィザード呪文などにより、不可視状態・サンクチュアリ・隠密状態の対象の存在を察知できる状態。

退散状態（Turned）

クレリックのアンデッド退散の影響を受けている対象は恐怖状態として扱われ、通常の行動がとれず、アンデッド退散を発動した者から逃げようとする。

●呪文戦術（Spell Tactics）

敵のリッチ（Lich、魔法を得意とする高位のアンデッド）の防御呪文を打ち破りつつ、こちらの召喚モンスターを一掃しようとする敵の呪文に呪文相殺をしかける…そのような局面では、呪文使いには臨機応変かつ自由自在に呪文を使いこなす戦術眼が必要となるでしょう。

召喚された味方（Allies）

動物の相棒、使い魔、呪文による召喚モンスターは「ディスミサル」（レベル４バード／クレリック・レベル５ソーサラー／ウィザード呪文）、「ワード・オブ・フェイス」（レベル７クレリック呪文）などの呪文により召喚を解かれ、消滅してしまいます。敵の術者にこれらの呪文を使われてしまうと味方の戦力が大幅に減ってしまう可能性があります。敵術者の詠唱そのものを（ダメージを与えること等で）妨害するか、呪文相殺（→P.134）によってこれらの呪文を相殺することで戦闘を有利に進めることができるでしょう。

呪文の解呪（Dispelling）

様々な局面において、敵の使用した呪文の効果を打ち消したり除去したりする必要が生じることでしょう。敵が防御呪文で守りを固めている場合は

- **レッサー・スペル・ブリーチ**（レベル４ソーサラー／ウィザード呪文）
- **グレーター・スペル・ブリーチ**（レベル６ソーサラー／ウィザード呪文）
- **モルデンカイネンズ・ディスジャンクション**（レベル９ソーサラー／ウィザード呪文）

により物理防御／魔法防御呪文の多くを解除することができます。

魔法効果全般（装備品等による持続的なものを除く）を解除するには、

- **レッサー・ディスペル**
（レベル１バード・レベル２クレリック／ドルイド／ソーサラー／ウィザード呪文）
- **ディスペル・マジック**
（レベル３バード／クレリック／パラディン／ソーサラー／ウィザード・レベル４ドルイド呪文）
- **グレーター・ディスペリング**
（レベル５バード・レベル６クレリック／ドルイド／ソーサラー／ウィザード呪文）
- **モルデンカイネンズ・ディスジャンクション**
（レベル９ソーサラー／ウィザード呪文）

などの呪文が便利ですが、これらの呪文は確実に効果を表わすわけではなく、解呪対象となる呪文の術者レベルの大小によって解呪の成功確率が上下します。個々の効果を解除するには解呪判定（1d20＋術者レベル毎１（レッサー・ディスペルは最大で＋５、ディスペル・マジックは＋10、グレーター・ディスペリングは＋15、モルデンカイネンズ・ディスジャンクションは＋20）、難易度（DC）は11＋呪文効果の術者レベル）を成功させる必要があります。

呪文相殺（Counterspelling）

敵の術者の呪文詠唱を妨害する方法の一つとして、自分の呪文と相手の唱えようとしている呪文を相殺させ効果を打ち消す「呪文相殺」があります。呪文相殺を成功させるにはいくつか条件があります。

❶ 術者はまず相手が詠唱している呪文を〈呪文学〉技能判定により正しく識別できなければなりません（難易度は15＋対象となる呪文のレベルになります）。この判定に失敗すると呪文相殺は自動的に失敗します。

❷ 次に、術者は敵の詠唱している呪文に対し呪文相殺可能な呪文を詠唱できる状態でなければなりません。一般的に呪文は、まったく同じ呪文もしくは呪文レベルが同等以上である解呪系呪文（※下記一覧参照）によって相殺可能で、これ以外にも個々の呪文に対し相殺可能な呪文が設定されている場合があります（「ヘイスト」対「スロー」など。個々の呪文解説文を御参照ください）。

※解呪系呪文：

- **レッサー・ディスペル**（バード1、クレリック2、ドルイド2、ソーサラー／ウィザード2）
- **ディスペル・マジック**（バード3、クレリック3、ドルイド4、パラディン3、ソーサラー／ウィザード3）
- **グレーター・ディスペリング**（バード5、クレリック6、ドルイド6、ソーサラー／ウィザード6）
- **モルデンカイネンズ・ディスジャンクション**（ソーサラー／ウィザード9）

呪文相殺を使用するには対象を右クリックしてラジアルメニューから「呪文詠唱」→「呪文相殺」と選択するか、クイックバーのボタンに呪文相殺をあらかじめ登録しておき、そのボタンを押した後に対象とする敵術者をクリックしてください。

●呪文解説（Spell Descriptions）

ゲーム中では呪文一覧画面内から（呪文を選択すると表示される「？」ボタンをクリックすることで）個々の呪文の詳細解説文を参照することができます。解説内の各項目は以下のような内容となっています。

修得レベル（Caster Level）

その呪文を修得できるクラスおよびクラスレベルを列挙しています。

イネートレベル（Innate Level）

オーロラ・ツールセット内でアイテムに呪文の発動能力をもたせた場合の実質術者レベル、およびその呪文に対してディスペル系呪文で呪文相殺を試みた場合の実質術者レベルを表わしています。

呪文系統（School）

その呪文が属する魔術の系統を表わします。スペシャリスト・ウィザードが使用できる呪文の制限や、特技《呪文熟練》による呪文の抵抗難易度上昇などに関係しています（→P.111　第3章「呪文系統」）。

属性（Descriptor）

その呪文の大まかな分類を表わします。呪文が与えるダメージの種類や、防御呪文などがどの呪文に影響を及ぼすのかを判断する指標となります。

構成要素（Components）
ほとんどの呪文の詠唱は声を発して唱える音声要素（Verbal Component）と、身体を動かして行なう動作要素（Somatic Component）の両方を伴います。一部の呪文はどちらか一方の構成要素しか必要としません。音声要素をもつ呪文は、術者が沈黙状態に陥ってしまうと詠唱が不可能になってしまいます。動作要素をもつ秘術呪文（バード／ソーサラー／ウィザードの呪文）は、術者が鎧・盾などを装備しているとこれらが詠唱の妨げとなり、呪文が失敗してしまう可能性が生じます。

※音声要素、動作要素の両方をもつ呪文は、呪文修正特技《呪文音声省略》、《呪文動作省略》を使用することでそれぞれの要素を省略して（沈黙状態や、鎧・盾などの影響を無視して）詠唱することが可能です。呪文により両方の構成要素（音声／動作）を同時に省略することができない場合もあります。また、要素を片方しかもたない呪文（ごく少数存在します）にはこれらの呪文修正特技は適用できません。

射程（Range）
その呪文の対象もしくは効果範囲の中心を指定する際に、術者からどれだけ離れた対象／地点を指定できるかの目安です。接触（対象に近づき、接触する必要がある）、近距離、中距離、遠距離の４通りに大別されます。

効果範囲／対象（Area of Effect）
その呪文が効果を及ぼす範囲、もしくは対象の数を表わします。術者、対象１体、小、中、大、特大、巨大、最大などのものがあります。

持続時間（Duration）
その呪文の効果がどれだけ続くかの目安です。単位はラウンド、ターン、時間などとなります。１ラウンドは実時間で約６秒間に相当します。１ターンは 10 ラウンド、すなわち実時間およそ 60 秒間に相当します。

相殺される呪文（Additional Counter Spells）
その呪文を呪文相殺（Counter Spelling）するのに用いることができる呪文です。個々の呪文は、
① この項目に表記されている呪文
② 同等以上のレベルの解呪系呪文
③ その呪文自身
によって相殺可能となっています。

セービングスロー（Save）
この呪文に対して抵抗を試みる者が行なうセービングスローの種類（頑健、反応、意志）、および成功時の影響が記されています。この欄は対象に害を及ぼさない呪文については「無害」、対象にセービングスローの機会が与えられない呪文については「不可」となっています（→P.120　第３章「負傷と死亡、セービングスローについて」）。

呪文抵抗（Spell Resistance）
対象のもつ呪文抵抗によって呪文の効果が無効になる可能性があるかどうかを表わします（→P.126　第３章「各種効果の解説」）。

詳細解説文
呪文の具体的な効果を説明しています。

○呪文一覧（Spell Summaries）

各クラスの呪文を以下にレベル毎に列挙し、簡単な解説文を加えています。説明文は**【呪文系統／セービングスローの種類（対象にセービングスローが許可されない場合は「不可」、対象にとって無害な呪文であれば「無害」）／簡易説明】**の順に記述されています。

説明文中の効果範囲の記述は、**小(small)＜中(Medium)＜大(Large)＜特大（Huge)＜巨大(Gargantuan)＜最大（Colossal)**の順に広い範囲を意味しています。

バードの呪文（Bard）

○レベル０バード呪文（0-Level Bard Spells）

キュア・マイナー・ウーンズ（Cure Minor Wounds)
召喚術（Cjr）／不可／接触した対象１体のヒットポイントを４回復、アンデッドにはダメージ

デイズ（Daze)
心術（Enc）／意志（Will）／遠距離の5HD以下の対象１体を幻惑状態にする

ライト（Light)
力術（Evo）／無害／接触した対象１体の周囲に照明効果

レジスタンス（Resistance)
防御術（Abj）／無害／接触した対象１体の全セービングスローに＋１のボーナス

○レベル１バード呪文（1st-Level Bard Spells）

チャーム・パーソン（Charm Person)
心術（Enc）／意志（Will）／近距離の人型の対象１体の術者に対する好感度が50％上昇

キュア・ライト・ウーンズ（Cure Light Wounds)
召喚術（Cjr）／意志（Will）／接触した対象１体のヒットポイントを1d8＋術者レベル毎１（最大で＋５）回復、アンデッドにはダメージ

グリース（Grease)
召喚術（Cjr）／反応（Ref）／近距離の効果範囲内（中）の対象の移動速度低下／転倒

アイデンティファイ（Identify)
占術（Div）／無害／術者の〈伝承知識〉技能に＋（10＋術者レベル毎１）のボーナス、２ラウンドのみ持続（近距離の対象にかけられるが、効果は術者のみ）

レッサー・ディスペル（Lesser Dispel)
防御術（Abj）／不可／中距離の対象１体の全呪文効果解除、もしくは効果範囲内（最大）の全対象それぞれから最も高いレベルの呪文効果を１つずつ解除

メイジ・アーマー（Mage Armor）
召喚術（Cjr）／無害／接触した対象１体のアーマークラスに＋４のボーナス（外皮＋1、回避＋１、反発＋１、強化＋１）

プロテクション・フロム・アライメント（Protection from Alignment）
防御術（Abj）／意志（Will）／接触した対象１体に、アライメント（属性）がイービルもしくはグッドの敵からの攻撃に対してアーマークラスに＋２、全セービングスローに＋２のボーナス、および同敵の使用する精神に害を及ぼす呪文／魔法効果への完全耐性

スケアー（Scare）
死霊術（Nec）／意志（Will）／近距離の5HD以下の対象１体を恐怖状態（命中、ダメージ、全セービングスローに−２の士気ペナルティー）にする

スリープ（Sleep）
心術（Enc）／意志（Will）／中距離の効果範囲内（特大）の4HD以下の対象を、HDの低いものから順に４＋1d4HD分睡眠状態にする。睡眠状態の敵は一撃で殺害可能

サモン・クリーチャー１（Summon Creature I）
召喚術（Cjr）／不可／近距離の指定地点にダイアバッジャー（大アナグマ）を召喚し従わせる

○レベル２バード呪文（2nd-Level Bard Spells）

ブラインドネス／デフネス（Blindness/Deafness）
心術（Enc）／頑健（Fort）／中距離の対象１体を盲目（命中判定−４、対象による攻撃は50％失敗）・聴覚喪失状態（呪文詠唱20％失敗、〈聞き耳〉不可）にする

ブルズ・ストレングス（Bull's Strength）
変成術（Tra）／無害／接触した対象１体の筋力（STR）を一時的に1d4＋１増加させる

キャッツ・グレイス（Cat's Grace）
変成術（Tra）／無害／接触した対象１体の敏捷力（DEX）を一時的に1d4＋１増加させる

クラリティー（Clarity）
死霊術（Nec）／無害／中距離の対象１体の睡眠、混乱、朦朧、魅了状態を回復させ、これらの状態に対する完全耐性を与える。副作用として解除された状態１種類につき対象に1HPのダメージ

キュア・モデレート・ウーンズ（Cure Moderate Wounds）
召喚術（Cjr）／意志（Will）／接触した対象１体のヒットポイントを2d8＋術者レベル毎１（最大で＋10）回復、アンデッドにはダメージ

ダークネス（Darkness）
力術（Evo）／不可／遠距離の効果範囲内（特大）を暗闇で包む（ウルトラヴィジョン能力により看破可、術者は暗闇内に入れば看破可）

イーグルズ・スプレンダー（Eagle's Splendor）
変成術（Tra）／無害／接触した対象１体の魅力（CHA）を一時的に1d4＋１増加させる

フォックスズ・カニング（Fox's Cunning）
変成術（Tra）／無害／接触した対象１体の知力（INT）を一時的に1d4＋１増加させる

ゴーストリー・ヴィゼッジ（Ghostly Visage）
幻術（Ill）／無害／術者に５／＋１のダメージ減少、レベル０～１呪文に対する完全耐性、１０％の視認困難ボーナスを付与する

ホールド・パーソン（Hold Person）
心術（Enc）／意志（Will）／中距離の人型の対象１体を麻痺させる

インヴィジビリティ（Invisibility）
幻術（Ill）／無害／接触した対象１体を不可視状態にする。対象が攻撃／呪文詠唱を行なうと効果消失

アウルズ・ウィズダム（Owl's Wisdom）
変成術（Tra）／無害／接触した対象１体の判断力（WIS）を一時的に1d4＋１増加させる

シー・インヴィジビリティ（See Invisibility）
占術（Div）／無害／接触した対象１体に、不可視状態の目標を看破する能力を付与する

サイレンス（Silence）
幻術（Ill）／意志（Will）／遠距離の効果範囲内（大）を無音状態にする（音声要素をもつ呪文詠唱は不可）。特定対象にかけた場合、効果範囲は対象と共に移動する（範囲表示あり）。味方にかけた場合はセービングスロー、呪文抵抗の影響を受けない

サウンド・バースト（Sound Burst）
力術（Evo）／意志（Will）／近距離の効果範囲内（中）の全対象に轟音により1d8のダメージ、意志（Will）セーブ失敗時はさらに２ラウンド間、朦朧状態にさせる

サモン・クリーチャー２（Summon Creature II）
召喚術（Cjr）／無害／近距離の指定地点にダイアボアー（大イノシシ）を召喚し従わせる

ウルトラヴィジョン（Ultravision）
変成術（Tra）／無害／接触した対象１体にあらゆる暗闇（自然・魔法的問わず）を看破する能力を付与する

○レベル３バード呪文（3rd-Level Bard Spells）

ビストウ・カース（Bestow Curse）
変成術（Tra）／意志（Will）／接触した対象１体の全能力値を２ずつ低下させる。解除されるまで効果が持続する

チャーム・モンスター（Charm Monster）
心術（Enc）／意志（Will）／近距離の対象１体（人型に限らない）の術者に対する好感度が５０％上昇する

クレアオーディエンス／クレアヴォイアンス（Clairaudience/Clairvoyance）
占術（Div）／無害／接触した対象１体の〈視認〉および〈聞き耳〉判定に＋１０のボーナス

コンフュージョン（Confusion）
心術（Enc）／意志（Will）／中距離の効果範囲内（大）の全対象を混乱状態にする（当てもなくさまよう、近くにいるものを敵味方の見境無く攻撃する、何もせずに立ったままでいる、のいずれか）にする

キュア・シリアス・ウーンズ（Cure Serious Wounds）
召喚術（Cjr）／意志（Will）／接触した対象１体のヒットポイントを3d8＋術者レベル毎１（最大で＋15）回復、アンデッドにはダメージ

ディスペル・マジック（Dispel Magic）
防御術（Abj）／不可／中距離の対象１体の全呪文効果解除、もしくは効果範囲内（最大）の全対象それぞれから最も高いレベルの呪文効果を１つずつ解除

フィアー（Fear）
死霊術（Nec）／意志（Will）／中距離の効果範囲内（大）の全対象を恐怖状態にする（正常な行動がとれなくなり、敵からは距離をとろうとし、全セービングスローに－２の士気ペナルティー）

ファインド・トラップス（Find Traps）
占術（Div）／無害／術者を中心とする効果範囲内（最大）内のすべての罠を破壊・除去する

ヘイスト（Haste）
変成術（Tra）／無害／近距離の対象１体にアーマークラス＋４、ラウンド毎攻撃回数／呪文詠唱回数＋１、移動速度＋50％

インヴィジビリティ・スフィア（Invisibility Sphere）
幻術（Ill）／無害／術者の15フィート以内の全味方を不可視状態にする。対象が攻撃／呪文詠唱を行なうとその対象に対する不可視化が解除され、術者が攻撃／呪文詠唱を行なうと呪文自体が解除される

マジック・サークル・アゲンスト・アライメント（Magic Circle Against Alignment）
防御術（Abj）／無害／接触した対象１体を中心とした効果範囲内（中）の全味方にアライメント（属性）がイービルもしくはグッドの敵からの攻撃に対してアーマークラスに＋2、全セービングスローに＋２のボーナス、およびその敵の使用する精神に害を及ぼす呪文／魔法効果への完全耐性を与える。効果範囲は対象と共に移動し、範囲内に入っている味方にのみ効果が適用される

リムーブ・カース（Remove Curse）
防御術（Abj）／無害／接触した対象１体から呪いの効果をすべて除去する

リムーブ・ディジーズ（Remove Disease）
召喚術（Cjr）／無害／接触した対象１体から病気の効果をすべて除去する

スロー（Slow）
変成術（Tra）／意志（Will）／近距離の効果範囲内（最大）のすべての敵にラウンド毎攻撃回数－１、移動速度－50％

サモン・クリーチャー３（Summon Creature III）
召喚術（Cjr）／無害／近距離の指定地点にダイアウルフ（巨大オオカミ）を召喚し従わせる

○レベル４バード呪文（4th-Level Bard Spells）

キュア・クリティカル・ウーンズ（Cure Critical Wounds）

召喚術（Cjr）／意志（Will）／接触した対象１体のヒットポイントを4d8＋術者レベル毎１（最大で＋20）回復、アンデッドにはダメージ

ディスミサル（Dismissal）

防御術（Abj）／意志（Will）／近距離の効果範囲内（最大）にいる敵術者の召喚モンスター、動物の相棒、使い魔をすべて召喚解除する（退散させる）

ドミネイト・パーソン（Dominate Person）

心術（Enc）／意志（Will）／中距離の人型の対象１体を一時的に術者の忠実な味方として支配状態にする

ホールド・モンスター（Hold Monster）

心術（Enc）／意志（Will）／中距離の対象１体（人型に限らない）を麻痺させる

インプルーブド・インヴィジビリティ（Improved Invisibilty）

幻術（Ill）／無害／接触した対象１体を不可視状態にする。対象が攻撃／呪文詠唱を行なうと姿が一部見えるようになり敵の攻撃対象となりうるが、50％の視認困難ボーナスを得る

レジェンド・ロア（Legend Lore）

占術（Div）／無害／術者の〈伝承知識〉技能に＋（10＋２術者レベル毎１）のボーナス、持続時間は術者レベル毎１ターン

ニュートラライズ・ポイズン（Neutralize Poison）

召喚術（Cjr）／無害／接触した対象１体から毒の効果をすべて除去する

サモン・クリーチャー４（Summon Creature IV）

召喚術（Cjr）／無害／近距離の指定地点にダイアスパイダー（巨大蜘蛛）を召喚し従わせる

ウォー・クライ（War Cry）

心術（Enc）／意志（Will）／術者に命中＋２、ダメージ＋２ボーナス、術者を中心とする効果範囲内（最大）のすべての敵を恐怖状態にする

○レベル５バード呪文（5th-Level Bard Spells）

エセリアル・ヴィゼッジ（Ethereal Visage）

幻術（Ill）／無害／術者に20／＋３のダメージ減少、レベル２以下の呪文に対する完全耐性、25％の視認困難ボーナスを付与する

グレーター・ディスペリング（Greater Dispelling）

防御術（Abj）／不可／中距離の対象１体の全呪文効果解除、もしくは効果範囲内（最大）の全対象それぞれから最も高いレベルの呪文効果を１つずつ解除

ヒーリング・サークル（Healing Circle）

召喚術（Cjr）／頑健（Fort）／術者を中心とする効果範囲内（中）のすべての味方のヒットポイントを1d8＋術者レベル毎１回復、アンデッドにはダメージ

マインド・フォグ（Mind Fog）
心術（Enc）／意志（Will）／遠距離の効果範囲内（最大）内の全対象に、精神に影響を及ぼす呪文に対する意志（Will）セーブに－10のペナルティーを課す。この効果は効果範囲内にいる限り持続し、対象が範囲外に出た場合にも以後2d6ラウンド間持続する

サモン・クリーチャー5（Summon Creature V）
召喚術（Cjr）／無害／近距離の指定地点にダイアベア（巨大熊）を召喚し従わせる

○レベル6バード呪文（6th-Level Bard Spells）

エナジー・バッファー（Energy Buffer）
防御術（Abj）／無害／術者に各エレメンタル系のダメージに対する40／－のダメージ抵抗、同一系統のダメージを60吸収した時点で効果消失

アイス・ストーム（Ice Storm）
力術（Evo）／不可／遠距離の効果範囲内（特大）の全対象に3d6の殴打ダメージおよび（2d6＋3術者レベル毎1d6）の冷気ダメージ

マス・ヘイスト（Mass Haste）
心術（Enc）／無害／近距離の効果範囲内（大）のすべての味方にアーマークラス＋4、ラウンド毎攻撃回数／呪文詠唱回数＋1、移動速度＋50％

サモン・クリーチャー6（Summon Creature VI）
召喚術（Cjr）／無害／近距離の指定地点にダイアタイガー（巨大虎）を召喚し従わせる

クレリックの呪文（Cleric）

○レベル0クレリック呪文（0-Level Cleric Spells）

キュア・マイナー・ウーンズ（Cure Minor Wounds）
召喚術（Cjr）／不可／接触した対象1体のヒットポイントを4回復、アンデッドにはダメージ

ライト（Light）
力術（Evo）／無害／接触した対象1体の周囲に照明効果

レジスタンス（Resistance）
防御術（Abj）／無害／接触した対象1体の全セービングスローに＋1のボーナス

ヴァーチュー（Virtue）
変成術（Tra）／無害／接触した対象1体に一時的に追加ヒットポイント＋1

○レベル1クレリック呪文（1st-Level Cleric Spells）

ブレス（Bless）
心術（Enc）／無害／遠距離の効果範囲内（巨大）のすべての味方の命中、ダメージ、恐怖効果に対する意志（Will）セーブにそれぞれ＋1のボーナス

キュア・ライト・ウーンズ（Cure Light Wounds）
召喚術（Cjr）／意志（Will）／接触した対象1体のヒットポイントを1d8＋術者レベル毎1（最大で＋5）回復、アンデッドにはダメージ

ドゥーム（Doom）
心術（Enc）／意志（Will）／中距離の対象1体の命中、ダメージ、セービングスロー、能力値判定、技能判定にそれぞれ－2のペナルティー

エンデュア・エレメンツ（Endure Elements）
防御術（Abj）／無害／接触した対象1体に各エレメンタル系のダメージに対する10／－のダメージ抵抗を付与する。同一系統のダメージを20吸収した時点で効果消失

プロテクション・フロム・アライメント（Protection from Alignment）
防御術（Abj）／意志（Will）／接触した対象1体に、アライメント（属性）がイービルもしくはグッドの敵からの攻撃に対してアーマークラスに＋2、全セービングスローに＋2のボーナス、およびその敵の使用する精神に害を及ぼす呪文／魔法効果への完全耐性を与える

リムーブ・フィアー（Remove Fear）
防御術（Abj）／無害／近距離の効果範囲内（大）の味方のうち、4術者レベル毎1体の恐怖状態を回復させ、また恐怖系呪文および効果への完全耐性を付与する

サンクチュアリ（Sanctuary）
防御術（Abj）／意志（Will）／近距離の対象1体の存在を敵の意識から隠し、攻撃されなくする

スケアー（Scare）
死霊術（Nec）／意志（Will）／近距離の5HD以下の対象1体を恐怖状態（命中、ダメージ、全セービングスローに－2の士気ペナルティー）にする

サモン・クリーチャー１（Summon Creature I）
召喚術（Cjr）／不可／近距離の指定地点にダイアバッジャー（大アナグマ）を召喚し従わせる

○レベル２クレリック呪文（2nd-Level Cleric Spells）

エイド（Aid）
心術（Enc）／無害／接触した対象１体の命中、恐怖効果に対する意志（Will）セーブにそれぞれ＋1、ヒットポイントに＋1d8のボーナス

ブルズ・ストレングス（Bull's Strength）
変成術（Tra）／無害／接触した対象１体の筋力（STR）を一時的に1d4＋1増加させる

キュア・モデレート・ウーンズ（Cure Moderate Wounds）
召喚術（Cjr）／意志（Will）／接触した対象１体のヒットポイントを2d8＋術者レベル毎１（最大で＋10）回復、アンデッドにはダメージ

ダークネス（Darkness）
力術（Evo）／不可／遠距離の効果範囲内（特大）を暗闇で包む（ウルトラヴィジョン能力により看破可、術者は暗闇内に入れば看破可）

イーグルズ・スプレンダー（Eagle's Splendor）
変成術（Tra）／無害／接触した対象１体の魅力（CHA）を一時的に1d4＋1増加させる

エンデュランス（Endurance）
変成術（Tra）／不可／接触した対象１体の耐久力（CON）を一時的に1d4＋1増加させる

ファインド・トラップス（Find Traps）
占術（Div）／無害／術者を中心とする効果範囲内（最大）内のすべての罠を破壊・除去する

フォックスズ・カニング（Fox's Cunning）
変成術（Tra）／無害／接触した対象１体の知力（INT）を一時的に1d4＋1増加させる

ホールド・パーソン（Hold Person）
心術（Enc）／意志（Will）／中距離の人型の対象１体を麻痺させる

レッサー・ディスペル（Lesser Dispel）
防御術（Abj）／不可／中距離の対象１体の全呪文効果解除、もしくは効果範囲内（最大）の全対象それぞれから最も高いレベルの呪文効果を１つずつ解除

レッサー・レストレーション（Lesser Restoration）
召喚術（Cjr）／無害／接触した対象１体から、能力値／アーマークラス／命中／ダメージ／呪文抵抗／セービングスローに対しペナルティーを課す効果をすべて除去する

ネガティブ・エナジー・レイ（Negative Energy Ray）
死霊術（Nec）／意志（Will）／中距離の対象１体に1d6＋２術者レベル毎1d6のダメージ、アンデッドにはヒットポイント回復効果

アウルズ・ウィズダム（Owl's Wisdom）
変成術（Tra）／無害／接触した対象１体の判断力（WIS）を一時的に1d4＋1増加させる

リムーブ・パラリシス（Remove Paralysis）
召喚術（Cjr）／無害／近距離の効果範囲内（大）の味方のうち、４術者レベル毎１体から麻痺および金縛りの効果を除去する

レジスト・エレメンツ（Resist Elements）
防御術（Abj）／無害／接触した対象１体に各エレメンタル系のダメージに対する20／－のダメージ抵抗を付与する。同一系統のダメージを30吸収した時点で効果消失

サイレンス（Silence）
幻術（Ill）／意志（Will）／遠距離の効果範囲内（大）を無音状態にする（音声要素をもつ呪文詠唱は不可）。特定対象にかけた場合、効果範囲は対象と共に移動する（範囲表示あり）。味方にかけた場合はセービングスロー、呪文抵抗の影響を受けない

サウンド・バースト（Sound Burst）
力術（Evo）／意志（Will）／近距離の効果範囲内（中）の全対象に轟音により1d8のダメージ、意志（Will）セーブ失敗時はさらに２ラウンド間、朦朧状態にする

サモン・クリーチャー２（Summon Creature II）
召喚術（Cjr）／無害／近距離の指定地点にダイアボアー（大イノシシ）を召喚し従わせる

ウルトラヴィジョン（Ultravision）
変成術（Tra）／無害／接触した対象１体にあらゆる暗闇（自然・魔法的問わず）を看破する能力を付与する

○レベル３クレリック呪文（3rd-Level Cleric Spells）

アニメイト・デッド（Animate Dead）
死霊術（Nec）／不可／近距離の指定地点にアンデッド系のモンスターを１体召喚し従わせる。術者レベル１～５：タイラントフォグ・ゾンビ　術者レベル６～９：スケルトン・ウォリアー　術者レベル10以上：スケルトン・チーフテン

ビストウ・カース（Bestow Curse）
変成術（Tra）／意志（Will）／接触した対象１体の全能力値を２ずつ低下させる。解除されるまで効果が持続する

ブラインドネス／デフネス（Blindness/Deafness）
心術（Enc）／頑健（Fort）／中距離の対象１体を盲目（命中判定－４、対象による攻撃は50％失敗）・聴覚喪失状態（呪文詠唱20％失敗、〈聞き耳〉不可）にする

クラリティー（Clarity）
死霊術（Nec）／無害／中距離の対象１体の睡眠、混乱、朦朧、魅了状態を回復させ、これらの状態に対する完全耐性を付与する。副作用として解除された状態１種類につき対象に1HPのダメージ

コンテージョン (Contagion)
死霊術 (Nec) ／頑健 (Fort) ／接触した対象1体に病気を発症させる

キュア・シリアス・ウーンズ (Cure Serious Wounds)
召喚術 (Cjr) ／意志 (Will) ／接触した対象1体のヒットポイントを3d8＋術者レベル毎1 (最大で＋15) 回復、アンデッドにはダメージ

ディスペル・マジック (Dispel Magic)
防御術 (Abj) ／不可／中距離の対象1体の全呪文効果解除、もしくは効果範囲内 (最大) の全対象それぞれから最も高いレベルの呪文効果を1つずつ解除

インヴィジビリティ・パージ (Invisibility Purge)
力術 (Evo) ／不可／術者を中心とした効果範囲内 (最大) の全対象から不可視状態を除去する

マジック・サークル・アゲンスト・アライメント (Magic Circle Against Alignment)
防御術 (Abj) ／無害／接触した対象1体を中心とした効果範囲内 (中) の全味方にアライメント (属性) がイービルもしくはグッドの敵からの攻撃に対してアーマークラスに＋2、全セービングスローに＋2のボーナス、および同敵の使用する精神に害を及ぼす呪文／魔法効果への完全耐性を与える。効果範囲は対象と共に移動し、範囲内に入っている味方にのみ効果が適用される

ネガティブ・エナジー・プロテクション (Negative Energy Protection)
防御術 (Abj) ／無害／接触した対象1体に負のエネルギー系の攻撃 (能力値ダメージやレベル吸収を含む) に対する完全耐性を付与する

プレイヤー (Prayer)
召喚術 (Cjr) ／無害／近距離の対象1体を中心とする効果範囲内 (最大) のすべての味方の命中、ダメージ、技能判定、セービングスローにそれぞれ＋1のボーナス、同範囲内のすべての敵の命中、ダメージ、技能判定、セービングスローにそれぞれ－1のペナルティー

プロテクション・フロム・エレメンツ (Protection from Elements)
防御術 (Abj) ／無害／接触した対象1体に各エレメンタル系のダメージに対する30／－のダメージ抵抗を与える、同一系統のダメージを40吸収した時点で効果消失

リムーブ・ブラインドネス／デフネス (Remove Blindness/Deafness)
占術 (Div) ／無害／近距離の効果範囲内 (中) のすべての味方の盲目および聴覚喪失状態を回復させる

リムーブ・カース (Remove Curse)
防御術 (Abj) ／無害／接触した対象1体から呪いの効果をすべて除去する

リムーブ・ディジーズ (Remove Disease)
召喚術 (Cjr) ／無害／接触した対象1体から病気の効果をすべて除去する

シアリング・ライト (Searing Light)
力術 (Evo) ／不可／中距離の対象1体に、対象の属性に応じてダメージを与える。アンデッド：術者レベル毎に1d8、最大で10d8／人造系 (ゴーレムなど) ：2術者レベル毎に1d6、最大で5d6／上記以外：2術者レベル毎に1d8、最大で5d8

サモン・クリーチャー３（Summon Creature III）
召喚術（Cjr）／無害／近距離の指定地点にダイアウルフ（巨大狼）を召喚し従わせる

○レベル４クレリック呪文（4th-Level Cleric Spells）

キュア・クリティカル・ウーンズ（Cure Critical Wounds）
召喚術（Cjr）／意志（Will）／接触した対象１体のヒットポイントを4d8＋術者レベル毎1（最大で＋20）回復、アンデッドにはダメージ

デス・ウォード（Death Ward）
死霊術（Nec）／無害／接触した対象１体に即死系の呪文・効果等に対する完全耐性を付与する

ディスミサル（Dismissal）
防御術（Abj）／意志（Will）／近距離の効果範囲内（最大）にいる敵術者の召喚モンスター、動物の相棒、使い魔をすべて召喚解除する（退散させる）

ディヴァイン・パワー（Divine Power）
力術（Evo）／無害／術者の筋力（STR）を18に上昇（既に18以上である場合は変化せず）、術者レベル毎に＋１の一時ヒットポイント、基本攻撃ボーナスを同レベルのファーターと同等にする

フリーダム・オブ・ムーブメント（Freedom of Movement）
防御術（Abj）／不可／中距離の対象１体に麻痺系、スロー、エンタングル等の移動を制限する呪文に対する完全耐性を付与する

ハンマー・オブ・ザ・ゴッズ（Hammer of the Gods）
力術（Evo）／意志（Will）／中距離の効果範囲内（特大）のすべての敵に２術者レベル毎1d8、最大で5d8のダメージ、意志（Will）セーブ失敗時は１～６ラウンド間、幻惑状態にする

ニュートラライズ・ポイズン（Neutralize Poison）
召喚術（Cjr）／無害／接触した対象１体から毒の効果をすべて除去する

ポイズン（Poison）
死霊術（Nec）／頑健（Fort）／接触した対象１体を毒に冒す（筋力［STR］に1d6の１次ダメージ、同1d6の２次ダメージ）

レストレーション（Restoration）
召喚術（Cjr）／無害／接触した対象１体に影響している能力値、アーマークラス、命中、ダメージ、呪文抵抗、セービングスロー、ダメージ耐性を減少させるすべての効果を除去し、レベル吸収、盲目、聴覚喪失を回復させる

サモン・クリーチャー４（Summon Creature IV）
召喚術（Cjr）／無害／近距離の指定地点にダイアスパイダー（巨大蜘蛛）を召喚し従わせる

○レベル5クレリック呪文（5th-Level Cleric Spells）

サークル・オブ・ドゥーム（Circle of Doom）
死霊術（Nec）／頑健（Fort）／中距離の効果範囲内（特大）のすべての敵に 1d8 ＋術者レベル毎 1 の負のエネルギーによるダメージ、アンデッドには回復効果

フレイム・ストライク（Flame Strike）
力術（Evo）／反応（Ref）／中距離の効果範囲内（中）の全対象に術者レベル毎 1d6、最大で 15d6 のダメージ。ダメージのうち半分が神聖ダメージ、半分が火炎ダメージであり、敵はその両方、味方は火炎ダメージのみを受ける

ヒーリング・サークル（Healing Circle）
召喚術（Cjr）／頑健（Fort）／術者を中心とする効果範囲内（中）のすべての味方のヒットポイントを 1d8 ＋術者レベル毎 1 回復、アンデッドにはダメージ

レイズ・デッド（Raise Dead）
召喚術（Cjr）／無害／接触した（死亡状態の）対象 1 体を、現在ヒットポイントが 1 の状態で蘇生させる

スレイ・リビング（Slay Living）
死霊術（Nec）／頑健（Fort）／接触した対象 1 体が頑健（Fort）セーブに失敗した場合はこれを死亡させ、成功時は 3d6 ＋術者レベル毎 1 の負のエネルギーダメージ

スペル・レジスタンス（Spell Resistance）
防御術（Abj）／無害／接触した対象 1 体に 12 ＋術者レベル毎 1 の呪文抵抗を付与する

サモン・クリーチャー 5（Summon Creature V）
召喚術（Cjr）／無害／近距離の指定地点にダイアベア（巨大熊）を召喚し従わせる

トゥルー・シーイング（True Seeing）
占術（Div）／無害／接触した対象 1 体にサンクチュアリ、不可視状態、隠密モードなどの敵を看破する能力を付与する

○レベル6クレリック呪文（6th-Level Cleric Spells）

ブレード・バリアー（Blade Barrier）
力術（Evo）／反応（Ref）／中距離の指定地点に幅 30 フィートの刃の壁を作り出し、通過する全対象に術者レベル毎 1d6 のダメージ

コントロール・アンデッド（Control Undead）
死霊術（Nec）／意志（Will）／近距離のアンデッド（最大で 2 術者レベルごと 1 ヒットダイス）1 体を支配

クリエイト・アンデッド（Create Undead）
死霊術（Nec）／不可／近距離の指定地点に強力なアンデッドモンスターを 1 体召喚し従わせる。術者レベル 11 以下：グール　術者レベル 12 〜 13：ガスト　術者レベル 14 〜 15：ワイト　術者レベル 16 以上：スペクター

グレーター・ディスペリング（Greater Dispelling）
防御術（Abj）／不可／中距離の対象 1 体の全呪文効果解除、もしくは効果範囲内（最大）の全対象それぞれから最も高いレベルの呪文効果を 1 つずつ解除

ハーム（Harm）
死霊術（Nec）／不可／接触した対象１体のヒットポイントを1d4だけ残してすべて奪い去る、アンデッドにはヒットポイント完全回復（「ヒール」の呪文の通常効果に相当）

ヒール（Heal）
召喚術（Cjr）／不可／接触した対象１体のヒットポイントを完全回復、各種状態回復。アンデッドにはヒットポイントを1d4だけ残してすべて奪い去る（「ハーム」の呪文の通常効果に相当）

サモン・クリーチャー６（Summon Creature VI）
召喚術（Cjr）／無害／近距離の指定地点にダイアタイガー（巨大虎）を召喚し従わせる

○レベル７クレリック呪文（7th-Level Cleric Spells）

デストラクション（Destruction）
死霊術（Nec）／頑健（Fort）／近距離の対象１体が頑健（Fort）セーブに失敗した場合はこれを死亡させ、成功時は10d6のダメージを与える

グレーター・レストレーション（Greater Restoration）
死霊術（Nec）／無害／接触した対象１体に影響しているマイナス効果のうち、恒久的なもののすべてと一時的なものの一部を除去し、ヒットポイントを完全回復させる

リジェネレート（Regenerate）
召喚術（Cjr）／無害／接触した対象１体にラウンド毎６ヒットポイントの再生能力を付与する

リザレクション（Resurrection）
召喚術（Cjr）／無害／接触した（死亡状態の）対象１体を蘇生させ、ヒットポイントを完全回復させる

サモン・クリーチャー７（Summon Creature VII）
召喚術（Cjr）／不可／近距離の指定地点にランダムな種類のヒュージエレメンタルを召喚し従わせる

ワード・オブ・フェイス（Word of Faith）
力術（Evo）／不可／中距離の効果範囲内（最大）のすべての敵のうち4HD以下のものは即死、5HD以上のものは２術者レベル毎に１ラウンドのあいだ朦朧状態となり、敵対する召喚モンスターはすべて召喚解除される（退散する）

○レベル８クレリック呪文（8th-Level Cleric Spells）

オーラ・ヴァーサス・アライメント（Aura versus Alignment）
防御術（Abj）／意志（Will）／術者に対し、アライメント（属性）がイービルもしくはグッドの敵からの攻撃に対してアーマークラスに＋４の反発ボーナス、その敵の使用する精神に害を及ぼす呪文／魔法効果への完全耐性と呪文抵抗25を与え、その敵から術者への攻撃命中ごとに敵に1d8＋６のダメージ

クリエイト・グレーター・アンデッド（Create Greater Undead）
死霊術（Nec）／不可／近距離の指定地点にアンデッド系の非常に強力なモンスターを１体召喚し従わせる。術者レベル15以下：ヴァンパイア　術者レベル16～17：ドゥームナイト　術者レベル18～19：リッチ　術者レベル20：グレーター・マミー

ファイアー・ストーム（Fire Storm）
力術（Evo）／反応（Ref）／術者を中心とする効果範囲内（最大）のすべての敵に術者レベル毎に1d6、最大で20d6のダメージ。ダメージのうち半分が神聖ダメージ、半分が火炎ダメージ

マス・ヒール（Mass Heal）
召喚術（Cjr）／不可／近距離の対象を中心とする効果範囲内（大）のすべての味方のヒットポイントを完全回復、アンデッドにはヒットポイントを1d4だけ残してすべて奪い去る（「ハーム」　の呪文の通常効果に相当）

サモン・クリーチャー８（Summon Creature VIII）
召喚術（Cjr）／不可／近距離の指定地点にランダムな種類のグレーターエレメンタルを召喚し従わせる

サンビーム（Sunbeam）
力術（Evo）／反応（Ref）／中距離の効果範囲内（最大）の全対象のうちアンデッドには術者レベル毎1d6、最大で20d6の神聖ダメージ、アンデッド以外には3d6の神聖ダメージと３ラウンド間の盲目効果。反応（Ref）セーブ成功によりアンデッドはダメージが半減、アンデッド以外は盲目効果のみ回避可能

○レベル９クレリック呪文（9th-Level Cleric Spells）

エナジー・ドレイン（Energy Drain）
死霊術（Nec）／頑健（Fort）／近距離の対象１体のレベル／ヒットダイスを一時的に2d4減少させる

ゲート（Gate）
召喚術（Cjr）／不可／中距離の指定地点にベイラー（強大な魔族）を召喚する。術者が「プロテクション・フロム・イービル」、「マジック・サークル・アゲンスト・イービル」、「オーラ・ヴァーサス・イービル」のいずれかの呪文効果の影響下にある場合はベイラーは術者に従い、それ以外の場合は術者を殺そうとする

インプロージョン（Implosion）
力術（Evo）／頑健（Fort）／近距離の効果範囲内（中）の全生物を即死させる

ストーム・オブ・ヴェンジャンス（Storm of Vengeance）
召喚術（Cjr）／反応（Ref）／術者を中心とする効果範囲内（最大）のすべての敵に毎ラウンド3d6の酸ダメージ、反応（Ref）セーブを失敗したものにはさらに3d6の電気ダメージ

サモン・クリーチャー９（Summon Creature IX）
召喚術（Cjr）／不可／近距離の指定地点にランダムな種類のエルダーエレメンタルを召喚し従わせる

ドルイドの呪文（Druid）

○レベル０ドルイド呪文（0-Level Druid Spells）

キュア・マイナー・ウーンズ（Cure Minor Wounds）
召喚術（Cjr）／不可／接触した対象１体のヒットポイントを４回復、アンデッドにはダメージ

ライト（Light）
力術（Evo）／無害／接触した対象１体の周囲に照明効果

レジスタンス（Resistance）
防御術（Abj）／無害／接触した対象１体の全セービングスローに＋１のボーナス

ヴァーチュー（Virtue）
変成術（Tra）／無害／接触した対象１体に一時的に追加ヒットポイント＋１

○レベル１ドルイド呪文（1st-Level Druid Spells）

キュア・ライト・ウーンズ（Cure Light Wounds）
召喚術（Cjr）／意志（Will）／接触した対象１体のヒットポイントを1d8＋術者レベル毎１（最大で＋５）回復、アンデッドにはダメージ

エンデュア・エレメンツ（Endure Elements）
防御術（Abj）／無害／接触した対象１体に各エレメンタル系のダメージに対する10／－のダメージ抵抗を付与する。同一系統のダメージを20吸収した時点で効果消失

エンタングル（Entangle）
変成術（Tra）／反応（Ref）／遠距離の効果範囲内（大）の全対象を移動不可能にする。反応（Ref）セーブを成功させたものは移動力が半分に低下する

グリース（Grease）
召喚術（Cjr）／反応（Ref）／近距離の効果範囲内（中）の対象の移動速度低下／転倒

スリープ（Sleep）
心術（Enc）／意志（Will）／中距離の効果範囲内（特大）の4HD以下の対象を、HDの低いものから順に４＋1d4HD分睡眠状態にする。睡眠状態の敵は一撃で殺害可能

サモン・クリーチャー１（Summon Creature I）
召喚術（Cjr）／不可／近距離の指定地点にダイアーバッジャー（大アナグマ）を召喚し、従わせる

ウルトラヴィジョン（Ultravision）
変成術（Tra）／無害／接触した対象１体にあらゆる暗闇（自然・魔法的問わず）を看破する能力を付与する

○レベル２ドルイド呪文（2nd-Level Druid Spells）

バークスキン（Barkskin）

変成術（Tra）／無害／接触した対象１体に以下のアーマークラスボーナス。術者レベル１～６：＋３のACボーナス、術者レベル７～12：＋４のACボーナス、術者レベル13以上：＋５のACボーナス

ブルズ・ストレングス（Bull's Strength）

変成術（Tra）／無害／接触した対象１体の筋力（STR）を一時的に1d4＋１増加させる

チャーム・パーソン・オア・アニマル（Charm Person or Animal）

心術（Enc）／意志（Will）／近距離の動物もしくは人型の対象１体の術者に対する好感度が50％上昇

フレイム・ラッシュ（Flame Lash）

力術（Evo）／反応（Ref）／近距離の対象１体に2d6＋（レベル３を超える３術者レベル毎に1d6）の火ダメージ

ホールド・アニマル（Hold Animal）

心術（Enc）／意志（Will）／中距離の動物１体を麻痺させる

レッサー・ディスペル（Lesser Dispel）

防御術（Abj）／不可／中距離の対象１体の全呪文効果解除、もしくは効果範囲内（最大）の全対象それぞれから最も高いレベルの呪文効果を１つずつ解除

レッサー・レストレーション（Lesser Restoration）

召喚術（Cjr）／無害／接触した対象１体から、能力値・アーマークラス・命中・ダメージ・呪文抵抗・セービングスローに対しペナルティーを課す効果をすべて除去する

レジスト・エレメンツ（Resist Elements）

防御術（Abj）／無害／接触した対象１体に各エレメンタル系のダメージに対する20／－のダメージ抵抗を付与する。同一系統のダメージを30吸収した時点で効果消失

サモン・クリーチャー２（Summon Creature II）

召喚術（Cjr）／無害／近距離の指定地点にダイアボアー（大イノシシ）を召喚し従わせる

○レベル３ドルイド呪文（3rd-Level Druid Spells）

コール・ライトニング（Call Lightning）

力術（Evo）／反応（Ref）／遠距離の効果範囲内（大）のすべての敵に術者レベル毎1d6、最大で10d6の電気ダメージ、屋外以外でも使用可

コンテージョン（Contagion）

死霊術（Nec）／頑健（Fort）／接触した対象１体に病気を発症させる

キュア・モデレート・ウーンズ（Cure Moderate Wounds）

召喚術（Cjr）／意志（Will）／接触した対象１体のヒットポイントを2d8＋術者レベル毎１（最大で＋10）回復、アンデッドにはダメージ

ドミネイト・アニマル（Dominate Animal）
心術（Enc）／意志（Will）／中距離の動物１体を一時的に術者の忠実な味方として支配状態におく

ニュートラライズ・ポイズン（Neutralize Poison）
召喚術（Cjr）／無害／接触した対象１体から毒系の効果をすべて除去する

ポイズン（Poison）
死霊術（Nec）／頑健（Fort）／接触した対象１体に毒（筋力［STR］に1d6の１次ダメージ、同1d6の２次ダメージ）を与える

プロテクション・フロム・エレメンツ（Protection from Elements）
防御術（Abj）／無害／接触した対象１体に各エレメンタル系のダメージに対する30／－のダメージ抵抗を付与する。同一系統のダメージを40吸収した時点で効果消失

リムーブ・ディジーズ（Remove Disease）
召喚術（Cjr）／無害／接触した対象１体から病気系の効果をすべて除去する

サモン・クリーチャー３（Summon Creature III）
召喚術（Cjr）／無害／近距離の指定地点にダイアウルフ（巨大オオカミ）を召喚し従わせる

○レベル４ドルイド呪文（4th-Level Druid Spells）

キュア・シリアス・ウーンズ（Cure Serious Wounds）
召喚術（Cjr）／意志（Will）／接触した対象１体のヒットポイントを3d8＋術者レベル毎１（最大で＋15）回復、アンデッドにはダメージ

ディスペル・マジック（Dispel Magic）
防御術（Abj）／不可／中距離の対象１体の全呪文効果解除、もしくは効果範囲内（最大）の全対象それぞれから最も高いレベルの呪文効果を１つずつ解除

フレイム・ストライク（Flame Strike）
力術（Evo）／反応（Ref）／中距離の効果範囲内（中）の全対象に術者レベル毎1d6、最大で15d6のダメージ。ダメージのうち半分が神聖ダメージ、半分が火炎ダメージであり、敵はその両方、味方は火炎ダメージのみを受ける

フリーダム・オブ・ムーブメント（Freedom of Movement）
防御術（Abj）／不可／中距離の対象１体に麻痺系、スロー、エンタングル等の移動を制限する呪文に対する完全耐性を付与する

ホールド・モンスター（Hold Monster）
心術（Enc）／意志（Will）／中距離の対象１体（人型に限らない）を麻痺させる

ストーンスキン（Stoneskin）
防御術（Abj）／無害／接触した対象１体に10／＋５のダメージ減少付与、術者レベル毎に10ダメージ、合計で100ダメージを吸収した時点で効果消失

サモン・クリーチャー4（Summon Creature IV）
召喚術（Cjr）／無害／近距離の指定地点にダイアスパイダー（巨大蜘蛛）を召喚し従わせる

○レベル5ドルイド呪文（5th-Level Druid Spells）

アウェイクン（Awaken）
変成術（Tra）／意志（Will）／接触した動物の相棒に＋4筋力（STR）、＋4耐久力（CON）、＋1d10判断力（WIS）、＋2命中ボーナス

キュア・クリティカル・ウーンズ（Cure Critical Wounds）
召喚術（Cjr）／意志（Will）／接触した対象1体のヒットポイントを4d8＋術者レベル毎1（最大で＋20）回復、アンデッドにはダメージ

デス・ウォード（Death Ward）
死霊術（Nec）／無害／接触した対象1体に即死系の呪文・効果等に対する完全耐性を付与する

アイス・ストーム（Ice Storm）
力術（Evo）／不可／遠距離の効果範囲内（特大）の全対象に3d6の殴打ダメージおよび（2d6＋3術者レベル毎1d6）の冷気ダメージ

スレイ・リビング（Slay Living）
死霊術（Nec）／頑健（Fort）／接触した対象1体が頑健（Fort）セーブに失敗した場合はこれを死亡させ、成功時は3d6＋術者レベル毎1の負のエネルギーダメージ

スペル・レジスタンス（Spell Resistance）
防御術（Abj）／無害／接触した対象1体に12＋術者レベル毎1の呪文抵抗を付与する

サモン・クリーチャー5（Summon Creature V）
召喚術（Cjr）／無害／近距離の指定地点にダイアベア（巨大熊）を召喚し従わせる

ウォール・オブ・ファイアー（Wall of Fire）
力術（Evo）／不可／中距離の指定地点に幅30フィートの火炎の壁を作り出し、通過する全対象に4d6の火炎ダメージ、範囲内に居続けると以後もダメージ

○レベル6ドルイド呪文（6th-Level Druid Spells）

エナジー・バッファー（Energy Buffer）
防御術（Abj）／無害／術者に各エレメンタル系のダメージに対する40／－のダメージ抵抗、同一系統のダメージを60吸収した時点で効果消失

グレーター・ディスペリング（Greater Dispelling）
防御術（Abj）／不可／中距離の対象1体の全呪文効果解除、もしくは効果範囲内（最大）の全対象それぞれから最も高いレベルの呪文効果を1つずつ解除

グレーター・ストーンスキン（Greater Stoneskin）
変成術（Tra）／無害／術者に20／＋5のダメージ減少付与、合計で術者レベル毎に10ダメージ、合計で150ダメージを吸収した時点で効果消失

ヒーリング・サークル（Healing Circle）
召喚術（Cjr）／頑健（Fort）／術者を中心とする効果範囲内（中）のすべての味方のヒットポイントを 1d8 ＋術者レベル毎 1 回復、アンデッドにはダメージ

リジェネレート（Regenerate）
召喚術（Cjr）／無害／接触した対象 1 体にラウンド毎 6 ヒットポイントの再生能力を付与する

サモン・クリーチャー 6（Summon Creature VI）
召喚術（Cjr）／無害／近距離の指定地点にダイアタイガー（巨大虎）を召喚し従わせる

○レベル 7 ドルイド呪文（7th-Level Druid Spells）

オーラ・オブ・ヴァイタリティ（Aura of Vitality）
変成術（Tra）／無害／近距離の効果範囲内（最大）のすべての味方に＋4 筋力(STR)、＋4 耐久力（CON)、＋4 敏捷力（DEX)

クリーピング・ドゥーム（Creeping Doom）
召喚術（Cjr）／不可／中距離の効果範囲内（大）の全対象に 1d6 ダメージ、効果範囲内に継続してとどまった場合は 2 ラウンド目に 2d6、3 ラウンド目に 4d6、4 ラウンド目に 7d6 のダメージ…（毎ラウンド、[経過ラウンド数－1] d6 のダメージが上乗せ)、合計で 1000 のダメージを与えた時点で効果消失

ファイアー・ストーム（Fire Storm）
力術（Evo）／反応（Ref）／術者を中心とする効果範囲内（最大）のすべての敵に術者レベル毎に 1d6、最大で 20d6 のダメージ。ダメージのうち半分が神聖ダメージ、半分が火炎ダメージ

ハーム（Harm）
死霊術（Nec）／不可／接触した対象 1 体のヒットポイントを 1d4 だけ残してすべて奪い去る、アンデッドにはヒットポイント完全回復（「ヒール」の呪文の通常効果に相当）

ヒール（Heal）
召喚術（Cjr）／不可／接触した対象 1 体のヒットポイントを完全回復、各種状態回復。アンデッドにはヒットポイントを 1d4 だけ残してすべて奪い去る（「ハーム」の呪文の通常効果に相当）

サモン・クリーチャー 7（Summon Creature VII）
召喚術（Cjr）／不可／近距離の指定地点にランダムな種類のヒュージエレメンタルを召喚し従わせる

トゥルー・シーイング（True Seeing）
占術（Div）／無害／接触した対象 1 体に、サンクチュアリ、不可視状態、隠密モードなどの敵を看破する能力を付与する

○レベル 8 ドルイド呪文（8th-Level Druid Spells）

フィンガー・オブ・デス（Finger of Death）
死霊術（Nec）／頑健（Fort）／近距離の対象 1 体が頑健（Fort）セーブを成功させない限りこれを即死させ、セーブ成功時には 3d6 ＋術者レベル毎 1 のダメージ

ネイチャーズ・バランス（Nature's Balance）
変成術（Tra）／意志（Will）／術者を中心とする効果範囲内（大）のすべての敵の呪文抵抗を５術者レベル毎 1d4 低下させ、範囲内のすべての味方に 3d6 ＋術者レベル毎１のヒットポイント回復

プレモニション（Premonition）
占術（Div）／無害／術者に 30 ／＋５のダメージ減少を付与する。合計で術者レベル毎 10 ダメージを吸収した時点で効果消失

サモン・クリーチャー８（Summon Creature VIII）
召喚術（Cjr）／不可／近距離の指定地点にランダムな種類のグレーターエレメンタルを召喚し従わせる

サンビーム（Sunbeam）
力術（Evo）／反応（Ref）／中距離の効果範囲内（最大）の全対象のうちアンデッドには術者レベル毎 1d6、最大で 20d6 の神聖ダメージ、アンデッド以外には 3d6 の神聖ダメージと３ラウンド間の盲目効果。反応（Ref）セーブ成功によりアンデッドはダメージが半減、アンデッド以外は盲目効果のみ回避可能

○レベル９ドルイド呪文（9th-Level Druid Spells）

エレメンタル・スウォーム（Elemental Swarm）
召喚術（Cjr）／不可／グレーター・エアーエレメンタル（24HD）を召喚する。呪文の持続時間中にこれが死亡した場合はグレーター・ウォーターエレメンタルを自動的に召喚する。同様にグレーター・アースエレメンタル、グレーター・ファイアーエレメンタルの順で自動的に召喚され、グレーター・ファイアーエレメンタルが死亡した場合は効果消失

マス・ヒール（Mass Heal）
召喚術（Cjr）／不可／近距離の対象を中心とする効果範囲内（大）のすべての味方のヒットポイントを完全回復、アンデッドにはヒットポイントを 1d4 だけ残してすべて奪い去る（「ハーム」の呪文の通常効果に相当）

シェイプチェンジ（Shapechange）
変成術（Tra）／無害／術者にレッドドラゴン、ファイアージャイアント、ベイラー、デスラード、アイアンゴーレムのいずれかに変身する能力を付与

ストーム・オブ・ヴェンジャンス（Storm of Vengeance）
召喚術（Cjr）／反応（Ref）／術者を中心とする効果範囲内（最大）のすべての敵に毎ラウンド 3d6 の酸ダメージ、反応（Ref）セーブを失敗したものにはさらに 3d6 の電気ダメージ

サモン・クリーチャー９（Summon Creature IX）
召喚術（Cjr）／不可／近距離の指定地点にランダムな種類のエルダーエレメンタルを召喚し従わせる

パラディンの呪文（Paladin）

○レベル１パラディン呪文（1st-Level Paladin Spells）

ブレス（Bless）
心術（Enc）／無害／遠距離の効果範囲内（巨大）のすべての味方の命中判定、ダメージ、恐怖効果に対する意志（Will）セーブにそれぞれ＋１のボーナス

キュア・ライト・ウーンズ（Cure Light Wounds）
召喚術（Cjr）／意志（Will）／接触した対象１体のヒットポイントを1d8＋術者レベル毎1（最大で＋５）回復、アンデッドにはダメージ

エンデュア・エレメンツ（Endure Elements）
防御術（Abj）／無害／接触した対象１体に各エレメンタル系のダメージに対する10／−のダメージ抵抗を付与する。同一系統のダメージを20吸収した時点で効果消失

プロテクション・フロム・アライメント（Protection from Alignment）
防御術（Abj）／意志（Will）／接触した対象１体に、アライメント（属性）がイービルもしくはグッドの敵からの攻撃に対してアーマークラスに＋２、全セービングスローに＋２のボーナス、および同敵の使用する精神に害を及ぼす呪文／魔法効果への完全耐性

レジスタンス（Resistance）
防御術（Abj）／無害／接触した対象１体の全セービングスローに＋１のボーナス

ヴァーチュー（Virtue）
変成術（Tra）／無害／接触した対象１体に一時的に追加ヒットポイント＋１

○レベル２パラディン呪文（2nd-Level Paladin Spells）

エイド（Aid）
心術（Enc）／無害／接触した対象１体の命中、恐怖効果に対する意志（Will）セーブにそれぞれ＋１、ヒットポイントに＋1d8のボーナス

ブルズ・ストレングス（Bull's Strength）
変成術（Tra）／無害／接触した対象１体の筋力（STR）を一時的に1d4＋１増加させる

イーグルズ・スプレンダー（Eagle's Splendor）
変成術（Tra）／無害／接触した対象１体の魅力（CHA）を一時的に1d4＋１増加させる

リムーブ・パラリシス（Remove Paralysis）
召喚術（Cjr）／無害／近距離の効果範囲内（大）の味方のうち、４術者レベル毎１体から麻痺および金縛りの効果を除去する

レジスト・エレメンツ（Resist Elements）
防御術（Abj）／無害／接触した対象１体に各エレメンタル系のダメージに対する20／−のダメージ抵抗を付与する。同一系統のダメージを30吸収した時点で効果消失

○レベル３パラディン呪文（3rd-Level Paladin Spells）

キュア・モデレート・ウーンズ（Cure Moderate Wounds）
召喚術（Cjr）／意志（Will）／接触した対象１体のヒットポイントを2d8＋術者レベル毎１（最大で＋10）回復、アンデッドにはダメージ

ディスペル・マジック（Dispel Magic）
防御術（Abj）／不可／中距離の対象１体の全呪文効果解除、もしくは効果範囲内（最大）の全対象それぞれから最も高いレベルの呪文効果を１つずつ解除

マジック・サークル・アゲンスト・アライメント（Magic Circle Against Alignment）
防御術（Abj）／無害／接触した対象１体を中心とした効果範囲内（中）の全味方にアライメント（属性）がイービルもしくはグッドの敵からの攻撃に対してアーマークラスに＋２、全セービングスローに＋２のボーナス、および同敵の使用する精神に害を及ぼす呪文／魔法効果への完全耐性。効果範囲は対象と共に移動し、範囲内に入っている味方にのみ効果が適用される

プレイヤー（Prayer）
召喚術（Cjr）／無害／近距離の対象１体を中心とする効果範囲内（最大）のすべての味方の命中、ダメージ、技能判定、セービングスローにそれぞれ＋１のボーナス、同範囲内のすべての敵の命中、ダメージ、技能判定、セービングスローにそれぞれ－１のペナルティー

リムーブ・ブラインドネス／デフネス（Remove Blindness/Deafness）
占術（Div）／無害／近距離の効果範囲内（中）のすべての味方の盲目および聴覚喪失状態を回復させる

○レベル４パラディン呪文（4th-Level Paladin Spells）

キュア・シリアス・ウーンズ（Cure Serious Wounds）
召喚術（Cjr）／意志（Will）／接触した対象１体のヒットポイントを3d8＋術者レベル毎１（最大で＋15）回復、アンデッドにはダメージ

デス・ウォード（Death Ward）
死霊術（Nec）／無害／接触した対象１体に即死系の呪文・効果等に対する完全耐性を付与する

フリーダム・オブ・ムーブメント（Freedom of Movement）
防御術（Abj）／不可／中距離の対象１体に麻痺系、スロー、エンタングル等の移動を制限する呪文に対する完全耐性を付与する

ニュートラライズ・ポイズン（Neutralize Poison）
召喚術（Cjr）／無害／接触した対象１体から毒系の効果をすべて除去する

レンジャーの呪文（Ranger）

○レベル1レンジャー呪文（1st-Level Ranger Spells）

キュア・ライト・ウーンズ（Cure Light Wounds）
召喚術（Cjr）／意志（Will）／接触した対象1体のヒットポイントを1d8＋術者レベル毎1（最大で＋5）回復、アンデッドにはダメージ

エンタングル（Entangle）
変成術（Tra）／反応（Ref）／遠距離の効果範囲内（大）の全対象を移動不可能にする。反応（Ref）セーブを成功させたものは移動力が半分に低下する

グリース（Grease）
召喚術（Cjr）／反応（Ref）／近距離の効果範囲内（中）の対象の移動速度低下／転倒

レジスト・エレメンツ（Resist Elements）
防御術（Abj）／無害／接触した対象1体に各エレメンタル系のダメージに対する20／－のダメージ抵抗を付与する。同一系統のダメージを30吸収した時点で効果消失

サモン・クリーチャー1（Summon Creature I）
召喚術（Cjr）／不可／近距離の指定地点にダイアバッジャー（大アナグマ）を召喚し従わせる

ウルトラヴィジョン（Ultravision）
変成術（Tra）／無害／接触した対象1体にあらゆる暗闇（自然・魔法的問わず）を看破する能力を付与する

○レベル2レンジャー呪文（2nd-Level Ranger Spells）

キャッツ・グレイス（Cat's Grace）
変成術（Tra）／無害／接触した対象1体の敏捷力（DEX）を一時的に1d4＋1増加させる

ホールド・アニマル（Hold Animal）
心術（Enc）／意志（Will）／中距離の動物1体を麻痺させる

プロテクション・フロム・エレメンツ（Protection from Elements）
防御術（Abj）／無害／接触した対象1体に各エレメンタル系のダメージに対する30／－のダメージ抵抗を付与する。同一系統のダメージを40吸収した時点で効果消失

スリープ（Sleep）
心術（Enc）／意志（Will）／中距離の効果範囲内（特大）の4HD以下の対象を、HDの低いものから順に4＋1d4HD分睡眠状態にする。睡眠状態の敵は一撃で殺害可能

サモン・クリーチャー2（Summon Creature II）
召喚術（Cjr）／無害／近距離の指定地点にダイアボアー（大イノシシ）を召喚し従わせる

○レベル３レンジャー呪文（3rd-Level Ranger Spells）

エイド（Aid）
心術（Enc）／無害／接触した対象１体の命中、恐怖効果に対する意志（Will）セーブにそれぞれ＋１、ヒットポイントに＋1d8のボーナス

キュア・モデレート・ウーンズ（Cure Moderate Wounds）
召喚術（Cjr）／意志（Will）／接触した対象１体のヒットポイントを2d8＋術者レベル毎１（最大で＋10）回復、アンデッドにはダメージ

インヴィジビリティ・パージ（Invisibility Purge）
力術（Evo）／不可／術者を中心とした効果範囲内（最大）の全対象から不可視状態を除去する

ニュートラライズ・ポイズン（Neutralize Poison）
召喚術（Cjr）／無害／接触した対象１体から毒の効果をすべて除去する

リムーブ・ディジーズ（Remove Disease）
召喚術（Cjr）／無害／接触した対象１体から病気の効果をすべて除去する

サモン・クリーチャー３（Summon Creature III）
召喚術（Cjr）／無害／近距離の指定地点にダイアウルフ（巨大オオカミ）を召喚し従わせる

○レベル４レンジャー呪文（4th-Level Ranger Spells）

キュア・シリアス・ウーンズ（Cure Serious Wounds）
召喚術（Cjr）／意志（Will）／接触した対象１体のヒットポイントを3d8＋術者レベル毎１（最大で＋15）回復、アンデッドにはダメージ

フリーダム・オブ・ムーブメント（Freedom of Movement）
防御術（Abj）／不可／中距離の対象１体に麻痺系、スロー、エンタングル等の移動を制限する呪文に対する完全耐性を付与する

ポリモーフ・セルフ（Polymorph Self）
変成術（Tra）／無害／術者自身がジャイアントスパイダー、トロル、アンバー・ハルク、ピクシー、ゾンビのいずれかに変身

サモン・クリーチャー４（Summon Creature IV）
召喚術（Cjr）／無害／近距離の指定地点にダイアスパイダー（巨大蜘蛛）を召喚し従わせる

ソーサラー／ウィザードの呪文（Sorcerer/Wizard）

○レベル０ソーサラー／ウィザード呪文（0-Level Sorcerer/Wizard Spells）

デイズ（Daze）
心術（Enc）／意志（Will）／遠距離の5HD以下の対象１体を幻惑状態にする

ライト（Light）
力術（Evo）／無害／接触した対象１体の周囲に照明効果

レイ・オブ・フロスト（Ray of Frost）
召喚術（Cjr）／不可／遠距離の対象１体に1d4＋１の冷気ダメージ

レジスタンス（Resistance）
防御術（Abj）／無害／接触した対象１体の全セービングスローに＋１のボーナス

○レベル１ソーサラー／ウィザード呪文（1st-Level Sorcerer/Wizard Spells）

バーニング・ハンズ（Burning Hands）
変成術（Tra）／反応（Ref）／60°の扇状に30フィートまで伸びる範囲内の全対象に術者レベル毎1d4、最大5d4の火炎ダメージ

チャーム・パーソン（Charm Person）
心術（Enc）／意志（Will）／近距離の人型の対象１体の術者に対する好感度が50％上昇

カラー・スプレー（Color Spray）
幻術（Ill）／意志（Will）／60°の扇状に30フィートまで伸びる範囲内の全対象に、HDの大小により以下の効果を付与する。
１～2HD：３＋1d4ラウンド間の睡眠効果、３～4HD：２＋1d4ラウンド間の盲目効果、4HD超：１＋1d4ラウンド間の朦朧効果

エンデュア・エレメンツ（Endure Elements）
防御術（Abj）／無害／接触した対象１体に各エレメンタル系のダメージに対する10／－のダメージ抵抗を付与する。同一系統のダメージを20吸収した時点で効果消失

グリース（Grease）
召喚術（Cjr）／反応（Ref）／近距離の効果範囲内（中）の対象の移動速度低下／転倒

アイデンティファイ（Identify）
占術（Div）／無害／術者の〈伝承知識〉技能に＋（10＋術者レベル毎１）のボーナス、２ラウンドのみ持続（注：近距離の対象にかけられるが、効果は術者のみ）

メイジ・アーマー（Mage Armor）
召喚術（Cjr）／無害／接触した対象１体のアーマークラスに＋４のボーナス（外皮＋１、回避＋１、反発＋１、強化＋１）

マジック・ミサイル（Magic Missile）
力術（Evo）／不可／遠距離の対象１体に1d4＋１のダメージを与える魔法の矢、レベル３以降の奇数レベル到達毎に矢が１本増加、レベル９時に最大で５本

ネガティブ・エナジー・レイ（Negative Energy Ray）
死霊術（Nec）／意志（Will）／中距離の対象１体に1d6＋２術者レベル毎1d6のダメージ、アンデッドにはヒットポイント回復効果

プロテクション・フロム・アライメント（Protection from Alignment）
防御術（Abj）／意志（Will）／接触した対象１体に、アライメント（属性）がイービルもしくはグッドの敵からの攻撃に対してアーマークラスに＋２、全セービングスローに＋２のボーナス、および同敵の使用する精神に害を及ぼす呪文／魔法効果への完全耐性

レイ・オブ・エンフィーブルメント（Ray of Enfeeblement）
死霊術（Nec）／頑健（Fort）／近距離の対象１体に1d6＋２術者レベル毎１、最大で＋５の筋力（STR）ダメージ

スケアー（Scare）
死霊術（Nec）／意志（Will）／近距離の５HD以下の対象１体を恐怖状態（命中判定、ダメージ、全セービングスローに－２の士気ペナルティー）にする

スリープ（Sleep）
心術（Enc）／意志（Will）／中距離の効果範囲内（特大）の４HD以下の対象を、HDの低いものから順に４＋1d4HD分睡眠状態にする。睡眠状態の敵は一撃で殺害可能

サモン・クリーチャー１（Summon Creature I）
召喚術（Cjr）／不可／近距離の指定地点にダイアバッジャー（大アナグマ）を召喚し従わせる

○レベル２ソーサラー／ウィザード呪文（2nd-Level Sorcerer/Wizard Spells）

ブラインドネス／デフネス（Blindness/Deafness）
心術（Enc）／頑健（Fort）／中距離の対象１体を盲目（命中判定－４、対象による攻撃は50％失敗）・聴覚喪失状態（呪文詠唱20％失敗、〈聞き耳〉不可）にする

ブルズ・ストレングス（Bull's Strength）
変成術（Tra）／無害／接触した対象１体の筋力（STR）を一時的に1d4＋１増加させる

キャッツ・グレイス（Cat's Grace）
変成術（Tra）／無害／接触した対象１体の敏捷力（DEX）を一時的に1d4＋１増加させる

ダークネス（Darkness）
力術（Evo）／不可／遠距離の効果範囲内（特大）を暗闇で包む（ウルトラヴィジョン能力により看破可、術者は暗闇内に入れば看破可）

イーグルズ・スプレンダー（Eagle's Splendor）
変成術（Tra）／無害／接触した対象１体の魅力（CHA）を一時的に1d4＋１増加させる

エンデュランス（Endurance）
変成術（Tra）／不可／接触した対象１体の耐久力（CON）を一時的に1d4＋１増加させる

フォックスズ・カニング（Fox's Cunning）
変成術（Tra）／無害／接触した対象１体の知力（INT）を一時的に1d4＋１増加させる

ゴーストリー・ヴィゼッジ（Ghostly Visage）
幻術（Ill）／無害／術者に５／＋１のダメージ減少、レベル０～１呪文に対する完全耐性、10％の視認困難ボーナスを付与

グール・タッチ（Ghoul Touch）
死霊術（Nec）／頑健（Fort）／接触した対象１体を麻痺させ、かつ５フィート以内のすべての敵を幻惑状態にさせる悪臭の雲を放つ

インヴィジビリティ（Invisibility）
幻術（Ill）／無害／接触した対象１体を不可視状態にする。対象が攻撃／呪文詠唱を行なうと効果消失

ノック（Knock）
変成術（Tra）／不可／術者の150フィート以内にあるすべての施錠された扉、入れ物等を開錠する

レッサー・ディスペル（Lesser Dispel）
防御術（Abj）／不可／中距離の対象１体の全呪文効果解除、もしくは効果範囲内（最大）の全対象それぞれから最も高いレベルの呪文効果を１つずつ解除

メルフズ・アシッド・アロー（Melf's Acid Arrow）
召喚術（Cjr）／不可／遠距離の対象１体に3d6の酸ダメージ。以後３術者レベル毎に１ラウンド酸が残存、ラウンド毎に1d6のダメージ

アウルズ・ウィズダム（Owl's Wisdom）
変成術（Tra）／無害／接触した対象１体の判断力（WIS）を一時的に1d4＋１増加させる

レジスト・エレメンツ（Resist Elements）
防御術（Abj）／無害／接触した対象１体に各エレメンタル系のダメージに対する20／－のダメージ抵抗を付与する。同一系統のダメージを30吸収した時点で効果消失

シー・インヴィジビリティ（See Invisibility）
占術（Div）／無害／接触した対象１体に、不可視状態の目標を看破する能力を付与する

サモン・クリーチャー２（Summon Creature II）
召喚術（Cjr）／無害／近距離の指定地点にダイアボアー（大イノシシ）を召喚し従わせる

ウルトラヴィジョン（Ultravision）
変成術（Tra）／無害／接触した対象１体にあらゆる暗闇（自然・魔法的問わず）を看破する能力を付与する

ウェブ（Web）
召喚術（Cjr）／反応（Ref）／中距離の効果範囲内（特大）の全対象の行動を制限、対象は筋力（STR）の大小によって移動速度が減少

○レベル３ソーサラー／ウィザード呪文（3rd-Level Sorcerer/Wizard Spells）

クレアオーディエンス／クレアヴォイアンス（Clairaudience/Clairvoyance）
占術（Div）／無害／接触した対象１体の〈視認〉および〈聞き耳〉判定に＋10のボーナス

クラリティー（Clarity）
死霊術（Nec）／無害／中距離の対象１体の睡眠、混乱、朦朧、魅了状態を回復させ、かつこれらの状態に対する完全耐性を付与する。副作用として解除された状態１種類につき対象に1HPのダメージ

ディスペル・マジック（Dispel Magic）
防御術（Abj）／不可／中距離の対象１体の全呪文効果解除、もしくは効果範囲内（最大）の全対象それぞれから最も高いレベルの呪文効果を１つずつ解除

ファインド・トラップス（Find Traps）
占術（Div）／無害／術者を中心とする効果範囲内（最大）内のすべての罠を破壊・除去する

ファイアーボール（Fireball）
力術（Evo）／反応（Ref）／遠距離の効果範囲内（特大）の全対象に術者レベル毎1d6、最大10d6の火炎ダメージ

フレイム・アロー（Flame Arrow）
召喚術（Cjr）／反応（Ref）／中距離の対象１体に4d6の火炎ダメージを与える矢を４術者レベル毎に１本発射

ヘイスト（Haste）
変成術（Tra）／無害／近距離の対象１体にアーマークラス＋4、ラウンド毎攻撃回数／呪文詠唱回数＋1、移動速度＋50％

ホールド・パーソン（Hold Person）
心術（Enc）／意志（Will）／中距離の人型の対象１体を麻痺させる

インヴィジビリティ・スフィア（Invisibility Sphere）
幻術（Ill）／無害／術者の15フィート以内の全味方を不可視状態にする。対象が攻撃／呪文詠唱を行なうとその対象に対する不可視化が解除され、術者が攻撃／呪文詠唱を行なうと呪文自体が解除される

ライトニング・ボルト（Lightning Bolt）
力術（Evo）／反応（Ref）／直線状の全対象に術者レベル毎1d6、最大10d6の電気ダメージ

マジック・サークル・アゲンスト・アライメント（Magic Circle Against Alignment）
防御術（Abj）／無害／接触した対象１体を中心とした効果範囲内（中）の全味方にアライメント（属性）がイービルもしくはグッドの敵からの攻撃に対してアーマークラスに＋2、全セービングスローに＋2のボーナス、および同敵の使用する精神に害を及ぼす呪文／魔法効果への完全耐性。効果範囲は対象と共に移動し、範囲内に入っている味方にのみ効果が適用される

ネガティブ・エナジー・バースト（Negative Energy Burst）
死霊術（Nec）／意志（Will）／中距離の効果範囲内（特大）の全対象に1d8＋術者レベル毎1（最大1d8＋20）の負のエネルギー系ダメージ、および4術者レベル毎に1筋力（STR）ダメージ、アンデッドにはヒットポイント回復効果

プロテクション・フロム・エレメンツ（Protection from Elements）
防御術（Abj）／無害／接触した対象1体に各エレメンタル系のダメージに対する30／－のダメージ抵抗を付与する。同一系統のダメージを40吸収した時点で効果消失

スロー（Slow）
変成術（Tra）／意志（Will）／近距離の効果範囲内（最大）のすべての敵にラウンド毎攻撃回数－1、移動速度－50％

スティンキング・クラウド（Stinking Cloud）
召喚術（Cjr）／頑健（Fort）／中距離の効果範囲内（特大）内の全対象を幻惑状態にする。効果範囲内を出ても1ラウンド間持続

サモン・クリーチャー3（Summon Creature III）
召喚術（Cjr）／無害／近距離の指定地点にダイアウルフ（巨大オオカミ）を召喚し従わせる

ヴァンピリック・タッチ（Vampiric Touch）
死霊術（Nec）／不可／接触した対象1体に2術者レベル毎1d6のダメージ、同数を一時ヒットポイントとして術者に加算

○レベル4ソーサラー／ウィザード呪文（4th-Level Sorcerer/Wizard Spells）

ビストウ・カース（Bestow Curse）
変成術（Tra）／意志（Will）／接触した対象1体の全能力値を2ずつ低下させる。効果は解除されるまで持続する

チャーム・モンスター（Charm Monster）
心術（Enc）／意志（Will）／近距離の対象1体（人型に限らない）の術者に対する好感度が50％上昇

コンフュージョン（Confusion）
心術（Enc）／意志（Will）／中距離の効果範囲内（大）の全対象を混乱状態（当てもなくさまよう、近くにいるものを敵味方の見境無く攻撃する、何もせずに立ったままでいる、のいずれか）にする

コンテージョン（Contagion）
死霊術（Nec）／頑健（Fort）／接触した対象1体に病気を発症させる

エレメンタル・シールド（Elemental Shield）
力術（Evo）／不可／術者に火炎および冷気に対する50％耐性、術者に近接攻撃を命中させたものに1d6＋術者レベル毎1のダメージ

エナーベーション（Enervation）
死霊術（Nec）／頑健（Fort）／近距離の対象1体のレベル／ヒットダイスを一時的に1d4減少させる

エヴァーズ・ブラック・テンタクルズ（Evard's Black Tentacles）
召喚術（Cjr）／頑健（Fort）／中距離の効果範囲内（大）の対象に対し毎ラウンド、1d6＋4の殴打ダメージを与える、1d4本の触手で攻撃

フィアー（Fear）
死霊術（Nec）／意志（Will）／中距離の効果範囲内（大）の全対象を恐怖状態（正常な行動がとれなくなり、敵からは距離をとろうとし、全セービングスローに－2の士気ペナルティー）にする

アイス・ストーム（Ice Storm）
力術（Evo）／不可／遠距離の効果範囲内（特大）の全対象に3d6の殴打ダメージおよび（2d6＋3術者レベル毎1d6）の冷気ダメージ

インプルーブド・インヴィジビリティ（Improved Invisibilty）
幻術（Ill）／無害／接触した対象1体を不可視状態にする。対象が攻撃／呪文詠唱を行なうと姿が一部見えるようになり敵の攻撃対象となりうるが、50％の視認困難ボーナスを得る

レッサー・スペル・ブリーチ（Lesser Spell Breach）
防御術（Abj）／不可／中距離の対象1体よりメイジ・アーマー、ゴーストリー・ヴィゼッジ、ストーンスキン、エセリアル・ヴィゼッジ、プレモニション、マイナー・グローブ・オブ・インヴァルネラビリティ、グローブ・オブ・インヴァルネラビリティ、スペル・マントル、グレーター・スペル・マントル、プロテクション・フロム・エレメンツ、エレメンタル・シールド、シャドー・シールドのうち3つまでの効果を除去し、呪文抵抗を3減少させる

マイナー・グローブ・オブ・インヴァルネラビリティ（Minor Globe of Invulnerability）
防御術（Abj）／無害／術者にレベル3以下の呪文に対する完全耐性を付与する

ファンタズマル・キラー（Phantasmal Killer）
幻術（Ill）／意志（Will）／中距離の対象1体に幻影攻撃。意志（Will）セーブおよび頑健（Fort）セーブ両方失敗時は死亡、意志（Will）セーブのみ失敗時は3d6のダメージ

ポリモーフ・セルフ（Polymorph Self）
変成術（Tra）／無害／術者自身がジャイアントスパイダー、トロル、アンバー・ハルク、ピクシー、ゾンビのいずれかに変身

リムーブ・ブラインドネス／デフネス（Remove Blindness/Deafness）
占術（Div）／無害／近距離の効果範囲内（中）のすべての味方の盲目および聴覚喪失状態を回復させる

リムーブ・カース（Remove Curse）
防御術（Abj）／無害／接触した対象1体から呪い系の効果をすべて除去する

シャドー・コンジュレーション（Shadow Conjuration）
幻術（Ill）／特殊／シャドーを召喚するか、以下の呪文のいずれか一つとして効果を発揮する：メイジ・アーマー、マジック・ミサイル、ダークネス、インヴィジビリティ

ストーンスキン（Stoneskin）
防御術（Abj）／無害／接触した対象1体に10／＋5のダメージ減少を付与する。術者レベル毎に10ダメージ、合計で100ダメージを吸収した時点で効果消失

サモン・クリーチャー４（Summon Creature IV）
召喚術（Cjr）／無害／近距離の指定地点にダイアスパイダー（巨大蜘蛛）を召喚し従わせる

ウォール・オブ・ファイアー（Wall of Fire）
力術（Evo）／不可／中距離の指定地点に幅30フィートの火炎の壁を作り出し、通過する全対象に4d6の火炎ダメージ、範囲内に居続けると以後もダメージ

○レベル５ソーサラー／ウィザード呪文（5th-Level Sorcerer/Wizard Spells）

アニメイト・デッド（Animate Dead）
死霊術（Nec）／不可／近距離の指定地点にアンデッド系のモンスターを１体召喚し従わせる。術者レベル１～５：タイラントフォグ・ゾンビ、術者レベル６～９：スケルトンウォリアー、術者レベル10以上：スケルトン・チーフテン

クラウドキル（Cloudkill）
召喚術（Cjr）／頑健（Fort）／遠距離の効果範囲内（大）の全対象に、ヒットダイスに応じてラウンドごとに以下の効果を与える。
１～3HD：即死、４～6HD：頑健（Fort）セーブを成功させない限り即死、6HD超：ラウンド毎1d10ダメージ

コーン・オブ・コールド（Cone of Cold）
力術（Evo）／反応（Ref）／60°の扇状に30フィートまで伸びる範囲内の全対象に術者レベル毎1d6、最大で15d6の冷気ダメージ

ディスミサル（Dismissal）
防御術（Abj）／意志（Will）／近距離の効果範囲内（最大）にいる敵術者の召喚モンスター、動物の相棒、使い魔をすべて召喚解除する（退散させる）

ドミネイト・パーソン（Dominate Person）
心術（Enc）／意志（Will）／中距離の人型の対象１体を一時的に術者の忠実な味方として支配状態にする

エナジー・バッファー（Energy Buffer）
防御術（Abj）／無害／術者に各エレメンタル系のダメージに対する40／－のダメージ抵抗、同一系統のダメージを60吸収した時点で効果消失

フィーブルマインド（Feeblemind）
占術（Div）／意志（Will）／中距離の対象１体に４術者レベル毎1d4の知力（INT）ダメージ

グレーター・シャドー・コンジュレーション（Greater Shadow Conjuration）
幻術（Ill）／特殊／シャドーを召還するか、以下の呪文のいずれか一つとして効果を発揮する
ゴーストリー・ヴィゼッジ、メルフズ・アシッド・アロー、ウェブ、マイナー・グローブ・オブ・インヴァルネラビリティ

ホールド・モンスター（Hold Monster）
心術（Enc）／意志（Will）／中距離の対象１体（人型に限らない）を麻痺させる

レッサー・マインド・ブランク（Lesser Mind Blank）
防御術（Abj）／無害／近距離の対象１体から精神に害を及ぼす呪文および魔法効果をすべて除去、同効果に対する完全耐性を付与する

レッサー・プレイナー・バインディング（Lesser Planar Binding）
召喚術（Cjr）／意志（Will）／近距離の来訪者系モンスターに唱えた場合はこれを麻痺させ、近距離の地点に唱えた場合は術者のアライメント（属性）によって以下のモンスターを召喚して従わせる
グッド：ランタン・アーコン、ニュートラル：レッド・スラード、イービル：インプ

レッサー・スペル・マントル（Lesser Spell Mantle）
防御術（Abj）／無害／術者に１d4＋６レベル分の呪文／魔法効果を吸収する能力を付与する

マインド・フォグ（Mind Fog）
心術（Enc）／意志（Will）／遠距離の効果範囲内（最大）の全対象に、精神に影響を及ぼす呪文に対する意志（Will）セーブに－10のペナルティーを課す。この効果は効果範囲中にいる間中持続し、対象が範囲外に出た場合にも以後2d6ラウンド間持続する

サモン・クリーチャー５（Summon Creature V）
召喚術（Cjr）／無害／近距離の指定地点にダイアベア（巨大熊）を召喚し従わせる

○レベル６ソーサラー／ウィザード呪文（6th-Level Sorcerer/Wizard Spells）

アシッド・フォグ（Acid Fog）
召喚術（Cjr）／頑健（Fort）／遠距離の効果範囲内（大）の全対象に4d6の酸ダメージ、頑健（Fort）セーブに失敗すると移動速度に50％のペナルティー、効果範囲内に居とどまるとさらに毎ラウンド2d6の酸ダメージ

チェイン・ライトニング（Chain Lightning）
力術（Evo）／反応（Ref）／遠距離の効果範囲内（最大）の敵のうち、最初のものに術者レベル毎1d6、最大で20d6の電気ダメージ、周囲の敵にその半数のダメージ、合計で術者レベル毎１体の対象に効果あり

サークル・オブ・デス（Circle of Death）
死霊術（Nec）／頑健（Fort）／中距離の効果範囲内（最大）の敵のうちヒットダイスの低いものから順に術者レベル毎1d4体に対し、頑健（Fort）セーブを成功させない限り即死効果。9HD以上の対象には効果無し

エセリアル・ヴィゼッジ（Ethereal Visage）
幻術（Ill）／無害／術者に20／＋３のダメージ減少、レベル２以下の呪文に対する完全耐性と25％の視認困難ボーナスを付与する

グローブ・オブ・インヴァルネラビリティ（Globe of Invulnerability）
防御術（Abj）／不可／術者にレベル４以下の呪文に対する完全耐性を付与する

グレーター・ディスペリング（Greater Dispelling）
防御術（Abj）／不可／中距離の対象１体の全呪文効果解除、もしくは効果範囲内（最大）の全対象それぞれから最も高いレベルの呪文効果を１つずつ解除する

グレーター・スペル・ブリーチ（Greater Spell Breach）
防御術（Abj）／不可／中距離の対象１体よりメイジ・アーマー、ゴーストリー・ヴィゼッジ、ストーンスキン、エセリアル・ヴィゼッジ、プレモニション、マイナー・グローブ・オブ・インヴァルネラビリティ、グローブ・オブ・インヴァルネラビリティ、スペル・マントル、グレーター・スペル・マントル、プロテクション・フロム・エレメンツ、エレメンタル・シールド、シャドー・シールドのうち４つまでの効果を除去し、呪文抵抗を５減少させる

グレーター・ストーンスキン（Greater Stoneskin）
変成術（Tra）／無害／術者に20／＋５のダメージ減少を付与する。合計で術者レベル毎に10ダメージ、合計で150ダメージを吸収した時点で効果消失

レジェンド・ロア（Legend Lore）
占術（Div）／無害／術者の〈伝承知識〉技能に＋（10＋２術者レベル毎１）のボーナス、持続時間は術者レベル毎１ターン

マス・ヘイスト（Mass Haste）
心術（Enc）／無害／近距離の効果範囲内（大）のすべての味方にアーマークラス＋４、ラウンド毎攻撃回数／呪文詠唱回数＋１、移動速度＋50％

プレイナー・バインディング（Planar Binding）
召喚術（Cjr）／意志（Will）／近距離の来訪者系モンスターに唱えた場合はこれを麻痺させ、近距離の地点に唱えた場合は術者のアライメント（属性）によって以下のモンスターを召喚して従わせる
グッド：ハウンド・アーコン、ニュートラル：グリーン・スラード、イービル：サキュバス

シェーズ（Shades）
幻術（Ill）／特殊／シャドーを召喚するか、以下の呪文のいずれか１つとして効果を発揮する
ファイアーボール、ストーンスキン、ウォール・オブ・ファイアー、コーン・オブ・コールド、サモン・シャドー

サモン・クリーチャー６（Summon Creature VI）
召喚術（Cjr）／無害／近距離の指定地点にダイアタイガー（巨大虎）を召喚し従わせる

テンサーズ・トランスフォーメーション（Tenser's Transformation）
変成術（Tra）／無害／術者のアーマークラスに＋４の外皮ボーナス、筋力（STR）と敏捷力（DEX）にそれぞれ＋2d4のボーナス、頑健（Fort）セーブに＋５のボーナス、２術者レベル毎に＋１の命中ボーナス、術者レベル毎に1d6の一時ヒットポイント追加
※副作用として、呪文の使用が不可能になる

トゥルー・シーイング（True Seeing）
占術（Div）／無害／接触した対象１体にサンクチュアリ、不可視状態、隠密モードなどの敵を看破する能力を付与する

○レベル７ソーサラー／ウィザード呪文（7th-Level Sorcerer/Wizard Spells）

コントロール・アンデッド（Control Undead）
死霊術（Nec）／意志（Will）／近距離のアンデッド（２術者レベル毎最大１ヒットダイス）を支配する

ディレイド・ブラスト・ファイアーボール（Delayed Blast Fireball）
力術（Evo）／反応（Ref）／中距離の指定地点に敵の通過を感知する魔法の力場を作り出し、同地点を敵が通過した場合にそこを中心とする効果範囲内（特大）の全対象に術者レベル毎 1d6、最大 20d6 の火炎ダメージ

フィンガー・オブ・デス（Finger of Death）
死霊術（Nec）／頑健（Fort）／近距離の対象 1 体が頑健（Fort）セーブを成功させない限りこれを即死させ、セーブ成功時には 3d6 ＋術者レベル毎 1 のダメージを与える

モルデンカイネンズ・ソード（Mordenkainen's Sword）
変成術（Tra）／不可／近距離の指定地点に剣をもったヘルムドホラーを召喚し、従わせる

パワー・ワード・スタン（Power Word, Stun）
占術（Div）／不可／近距離の対象 1 体を朦朧状態に陥らせる。効果の持続時間は対象のヒットポイントの現在値によって決まる。50HP 以下：4d4 ラウンド、51 ～ 100HP：2d4 ラウンド、101 ～ 150HP：1d4 ラウンド

プリズマティック・スプレー（Prismatic Spray）
力術（Evo）／特殊／ 60° の扇状に 30 フィートまで伸びる範囲内の全対象に以下の効果のうち 1 つないし 2 つを及ぼす
20 の火炎ダメージ、40 の酸ダメージ、80 の電気ダメージ、毒（難易度 20）、10 ラウンド間麻痺、10 ラウンド間混乱、即死

プロテクション・フロム・スペルズ（Protection from Spells）
心術（Enc）／無害／接触した対象を中心とする効果範囲内（大）のうち、4 術者レベル毎に 1 体の味方に、すべての呪文に対するセービングスローに＋8 のボーナス

シャドー・シールド（Shadow Shield）
幻術（Ill）／無害／術者のアーマークラスに＋5 の外皮ボーナス、10 ／＋3 のダメージ減少、即死効果に対する完全耐性、すべての死霊術系呪文に対する完全耐性

スペル・マントル（Spell Mantle）
防御術（Abj）／無害／術者に 1d8 ＋8 レベル分の呪文／魔法効果を吸収する能力を付与する

サモン・クリーチャー 7（Summon Creature VII）
召喚術（Cjr）／不可／近距離の指定地点にランダムな種類のヒュージエレメンタルを召喚し従わせる

○レベル 8 ソーサラー／ウィザード呪文（8th-Level Sorcerer/Wizard Spells）

クリエイト・アンデッド（Create Undead）
死霊術（Nec）／不可／近距離の指定地点にアンデッド系の強力なモンスターを 1 体召喚し従わせる。術者レベル 11 以下：グール、術者レベル 12 ～ 13：ガスト、術者レベル 14 ～ 15：ワイト、術者レベル 16 以上：スペクター

グレーター・プレイナー・バインディング（Greater Planar Binding）
召喚術（Cjr）／意志（Will）／近距離の来訪者系モンスターに唱えた場合はこれを麻痺させ、近距離の地点に唱えた場合は術者のアライメント（属性）によって以下のモンスターを召喚して従わせる
グッド：セレスチャル・アヴェンジャー、ニュートラル：デス・スラード、
イービル：ヴロック

ホリッド・ウィルティング（Horrid Wilting）
死霊術（Nec）／頑健（Fort）／遠距離の効果範囲内（最大）の全対象に術者レベルごと1d8、最大で25d8のダメージ

インセンディアリー・クラウド（Incendiary Cloud）
力術（Evo）／反応（Ref）／遠距離の効果範囲内（大）の全対象にラウンド毎4d6の火炎ダメージ

マス・ブラインドネス／デフネス（Mass Blindness/Deafness）
幻術（Ill）／頑健（Fort）／中距離の効果範囲内（中、半径10フィート内）のすべての敵に盲目（対象による攻撃50％失敗、対象への攻撃命中＋2）および聴覚喪失効果（呪文詠唱20％失敗）

マス・チャーム（Mass Charm）
心術（Enc）／意志（Will）／近距離の効果範囲内（大）の味方以外の全対象のうち、術者のレベルの倍のヒットダイス分の対象の、術者に対する好感度が50％上昇

マインド・ブランク（Mind Blank）
防御術（Abj）／無害／近距離の効果範囲内（特大）のすべての味方にかかった、精神に害を及ぼす呪文の効果を除去し、完全耐性を付与する

プレモニション（Premonition）
占術（Div）／無害／術者に30／＋5のダメージ減少付与、合計で術者レベルごと10ダメージを吸収した時点で効果消失

サモン・クリーチャー8（Summon Creature VIII）
召喚術（Cjr）／不可／近距離の指定地点にランダムな種類のグレーターエレメンタルを召喚し従わせる

○レベル9ソーサラー／ウィザード呪文（9th-Level Sorcerer/Wizard Spells）

ドミネイト・モンスター（Dominate Monster）
心術（Enc）／意志（Will）／中距離の対象1体を一時的に術者の忠実な味方として支配状態にする

エナジー・ドレイン（Energy Drain）
死霊術（Nec）／頑健（Fort）／近距離の対象1体のレベル／ヒットダイスを一時的に2d4減少させる

ゲート（Gate）
召喚術（Cjr）／不可／中距離の指定地点にベイラーを召喚する
術者が 「プロテクション・フロム・イービル」、「マジック・サークル・アゲンスト・イービル」、 「オーラ・ヴァーサス・イービル」のいずれかの呪文効果の影響下にある場合はベイラーは術者に従い、それ以外の場合は術者を殺そうとする

グレーター・スペル・マントル（Greater Spell Mantle）
防御術（Abj）／不可／術者に1d12＋10レベル分の呪文／魔法効果を吸収する能力を付与する

メテオ・スウォーム（Meteor Swarm）
力術（Evo）／反応（Ref）／術者を中心とする効果範囲内（最大）のすべての敵に20d6のダメージ

モルデンカイネンズ・ディスジャンクション（Mordenkainen's Disjunction）
防御術（Abj）／不可／中距離の対象１体の全呪文効果解除（および防御呪文を６種類まで解除）、もしくは効果範囲内（最大）の全対象それぞれから最も高いレベルの呪文効果を１つずつ解除（および防御呪文を対象毎に２種類まで解除）、全対象の呪文抵抗を10減少させる。解除される防御呪文はメイジ・アーマー、ゴーストリー・ヴィゼッジ、ストーンスキン、エセリアル・ヴィゼッジ、プレモニション、マイナー・グローブ・オブ・インヴァルネラビリティ、グローブ・オブ・インヴァルネラビリティ、スペル・マントル、グレーター・スペル・マントル、プロテクション・フロム・エレメンツ、エレメンタル・シールド、シャドー・シールド

パワー・ワード・キル（Power Word, Kill）
占術（Div）／不可／近距離のヒットポイント100以下の対象１体か、効果範囲内（大）の全対象のうちヒットポイント20以下のもの合計200ヒットポイント分を即死させる

シェイプチェンジ（Shapechange）
変成術（Tra）／無害／術者にレッドドラゴン、ファイアージャイアント、ベイラー、デススラード、アイアンゴーレムのいずれかに変身する能力を付与する

サモン・クリーチャー９（Summon Creature IX）
召喚術（Cjr）／不可／近距離の指定地点にランダムな種類のエルダーエレメンタルを召喚し従わせる

タイム・ストップ（Time Stop）
変成術（Tra）／不可／術者は９秒間（１ラウンド半）、自分以外の全対象の時間を停止させることができる

ウェイル・オブ・ザ・バンシー（Wail of the Banshee）
死霊術（Nec）／頑健（Fort）／近距離の効果範囲内（最大）のすべての敵のうち、術者レベル毎１体の敵を即死させる

ウィアード（Weird）
幻術（Ill）／意志（Will）／中距離の効果範囲内（最大）のすべての敵に幻影攻撃、意志セーブ失敗時は即死、意志セーブ成功＆頑健セーブ失敗時は3d6のダメージ

■ 経験点の獲得とレベルアップ

冒険に伴う数々の危険を冒すのは、報酬となる魔法のアイテムの数々、ゴールド満載の宝箱、そして成長に繋がる経験があるからこそです。キャラクターは経験を積むことでレベルが上昇し、技能ポイントの配分、特技や呪文、特殊能力の習得によって各種能力が強化されていきます。レベルが高くなれば、それだけ強力な敵にも立ち向かうことができるでしょう。

●レベルアップの手順（Gaining a Level）

キャラクターが冒険を通じて得た経験の指標として、経験点（Experience Points、略称「XP」）を用います。NWNのゲーム中では、主に敵モンスターを倒すことと、クエスト（任務、依頼）を完遂することでキャラクターは経験点を得ることになります。

モンスターを倒した場合、キャラクターの現在レベルおよび敵の手強さに応じて経験点がその場で加算されます。他のプレイヤーのキャラクターとパーティを組んでいる場合、他のプレイヤーにも相応の経験点が入ります。これ以外にも、冒険の最終目的を果たした時などにパーティ全員に経験点が与えられることがあります。

経験点が一定の数値に到達するとキャラクターはレベルアップ可能となり、メイン画面上のポートレートがレベルアップボタンに変化します。このボタンをクリックするか、キャラクター情報画面の経験点表示欄（これもレベルアップボタンに変化します）をクリックすることでレベルアップ画面へと進むことができます。シングルプレイヤーモードの場合、レベルアップ画面を呼び出すと自動的にゲームがポーズされ、敵の攻撃を受ける心配をせずにレベルアップ操作が行なえます。マルチプレイヤーモードではこのオートポーズ機能がないので、周囲の安全を確かめてからレベルアップを行なうと良いでしょう。

クラス（Class）

レベルアップに際し、既にクラスレベルを獲得しているクラスをそのまま成長させるか、もしくは新たなクラスのレベルを獲得しマルチクラスキャラクターとして成長させるかのいずれかを選択する必要があります（「推奨」ボタンをクリックすると基本的に前者が指定されることになります）。NWN ではキャラクターは最大で３種類のクラスをマルチクラスできます（→P.174　3章「マルチクラス」、P.216　表13「クラス別成長表」）。

能力値の上昇（Ability Scores）

キャラクターレベル（マルチクラスの場合、各クラスレベルの合計）が４の倍数に達するごとに（すなわちレベル4、8、12、16、20到達時に）任意の能力値を１ポイント上昇させることができます。

技能ポイントの配分（Skill Points）

キャラクターは選択したクラスの種類および知力（INT）修正値によって一定数の技能ポイントを獲得し、任意の技能に配分することができます。

※レベルアップ等により知力を上昇させ、能力修正値が増加した場合でも、その回のレベルアップ分および以前のレベルアップ分の配分可能技能ポイント数は増えません。配分可能技能ポイントは、レベルアップ直前の時点の知力の自然値（呪文、アイテム等の効果を適用する前の値）によって決定されます。

※あるレベルに到達した際に獲得した技能ポイントを以後のレベルアップ時にまで持ち越すことができます。技能ポイント配分画面で配分可能ポイントが残っている状態で「決定」をクリックすることで、ポイントが消費されずに次レベルアップ時まで温存されます。次レベルアップ時に他のクラスを選択した場合でもポイントは転用可能です。レベル20 到達時にポイントを残した場合、NWN のゲーム中ではそれらのポイントは無駄になってしまいますのでご注意ください。

※TRPG 版ルールとの相違点：マルチクラスキャラクターが技能ポイントを配分する場合、レベルアップ時に選択したクラスによってクラス技能、クラス外技能の別が判断されます。

呪文の修得（Spells）

呪文詠唱能力をもつクラスはレベルアップにより呪文の使用回数が上昇します。信仰呪文を使用するクラス（クレリック、ドルイド、パラディン、レンジャー）は使用可能となったレベルの呪文を自動的にすべて修得します。バード、ソーサラーは特定レベル到達時に呪文を追加習得でき、この際、以前に修得していた呪文を別のものに差し換えることもできます。ウィザードはレベルアップ毎に、修得可能レベルの呪文のうち任意のものを２種類修得することができます。各クラスのレベルごとの修得呪文数および使用回数については巻末の表 13 ～ 24（→P.216 ～ 228）にまとめてありますので、そちらも合わせて御参照ください。

ヒットポイントの上昇（Hit Points）

選択したクラスのヒットダイスの振り目に耐久力（CON）修正値を加算した数値が最大ヒットポイントに加えられます。なお、NWN ではレベル２、レベル３到達時のヒットポイント上昇量については自動的にロールの振り目が最大値に（HP 上昇量が最大値に）なり、またレベル４以降もロールが最低でも期待値（(ロールの最大値＋最低値）／２、小数点以下繰り上げ）となります。よって、ヒットダイスが 1d4 であるウィザードの場合、最低でもロールの振り目が３となります。

クラス毎の特殊能力習得（Class Features）

クラスによっては、特定レベル到達時に特殊能力を使えるようになる場合があります（→P.63　３章「クラスごとの特殊能力」）。

●マルチクラスキャラクター（Multiclass Characters）

キャラクターはレベル１では１種類のクラスにしか属していませんが、２レベル到達以降は第二、第三のクラスを選択することもできます。例を挙げると、ウィザードとして修行を重ねてきつつも接近戦における能力に不安を感じたキャラクターが、ファイターとして数クラスレベルを獲得し、魔法戦士として前線でも活躍することができるわけです。この例ではファイターとのマルチクラスにより武器・鎧の熟練や頑健セーブ（Fort）の上昇が期待できますが、その分ウィザードとしての成長が遅れてしまうことになります。

※NWN でのマルチクラスのクラス数は最大で３クラスとなっています。

※NWN に採用されている D&D 第３版ルールではすべての種族が自由にマルチクラス可能となっています。

※TRPG 版ルールとの相違点：マルチクラスキャラクターが技能ポイントを配分する場合、レベルアップ時に選択したクラスによってクラス技能、クラス外技能の別が判断されます。

キャラクターレベルとクラスレベルの違い（Character Level vs. Class Level）

次のレベルアップに必要な経験点、レベルアップ時の能力値の上昇および一般特技の習得のタイミングは、キャラクターレベル（個々のクラスのクラスレベルの合計値）によって決定されます。レベル 10 のファイターとレベル５ローグ／レベル５ウィザードのマルチクラスキャラクターはいずれもキャラクターレベルはレベル 10 となるわけです。

※NWN のゲーム中では、キャラクターレベルの上限数は 20 となっています。マルチクラスのキャラクターの場合、クラスレベルの合計が 20 を超えない範囲内で様々な組み合わせのキャラクター（レベル 15 ファイター／レベル３ウィザード／レベル２ローグというキャラクターや、レベル 10 バード／レベル 10 クレリックというキャラクターなど）として成長させることができます。

※マルチクラスのキャラクターの場合、個々のクラス分の基本攻撃ボーナス（BAB）およびセービングスロー修正値が累積し、ヒットポイントは各クラス分のヒットダイスから算出された合計値となります。

※クラス毎の能力が相互に干渉しあう場合があります。ファイター／ウィザードのマルチクラスの場合、ファイターの能力により重装鎧の装備が可能となりますが、重装鎧は呪文の詠唱に悪影響を与えるため、ウィザードとしての能力に弊害を及ぼしてしまいます。

マルチクラスキャラクターの経験点獲得について（Experience for Multiclass Characters）

マルチクラスキャラクターは、最も高いクラスレベルとそれ以外のクラスレベルとの差が開くと、獲得経験点にペナルティー（最高クラスレベルと２レベル以上の差があるクラス１つにつき、以降の獲得経験点が 20％減）を課せられます。経験点ペナルティーはレベル差が発生した時点から適用されます。

例１：ドワーフのレベル４ウィザード／レベル３ローグがレベルアップ時にウィザードをレベル５まで上昇させた場合、ローグのクラスレベル（3）との間に２レベルの差がつくため、－ 20％の獲得経験点ペナルティーが課せられます。次回レベルアップ時にローグをレベル４まで上昇させればクラスレベルの差が１以内となるため、このペナルティーは適用されなくなります。

例2：レベル5バード／レベル3ソーサラー／レベル3ウィザードのドワーフのキャラクターの場合、最高クラスレベル（バードのレベル5）とレベル数の差が開いているクラスが2つあるので（ソーサラー、ウィザード）、－40％の獲得経験点ペナルティーを受けてしまいます。このキャラクターがレベル5バード／レベル4ソーサラー／レベル4ウィザードであった場合は、最高クラスレベルとそれ以外のクラスレベルとの差が1以内なので、経験点ペナルティーは受けずにすみます。

アライメント（属性）によるマルチクラスの制限（Multiclass Restrictions）

キャラクターの現在のアライメント（属性）がクラスごとのアライメント制限に抵触する場合、そのクラスとしてのレベルアップはできません。例えば、現在アライメントがトゥルーニュートラルであるドルイドは、アライメントがローフルグッドのみに制限されているパラディンとしてはレベルアップすることができません。

上記ドルイドの場合、ゲーム中の言動などによってキャラクターのアライメントがローフルグッドに変化した場合はパラディンとしてのレベルアップが可能になります。ただし、ローフルグッドはドルイドのアライメント制限（ニュートラル系のみ）に抵触するため、アライメントがローフルグッドである間はドルイドとしてのレベルアップができなくなってしまいます。

■ 装備品、魔術品、宝

所持品欄にてカーソルを合わせたアイテムは、背景が以下のいずれかの色にハイライト表示されます。

青：未鑑定、鑑定するまでは使用不可能
赤：装備／使用不可能（種族、クラス、アライメント（属性）、レベルなどの制限に抵触）
白：装備／使用可能

※注：一部のアイテムは所持品欄内に入れていない（入れ物の中に入っている等）状態では赤くハイライトされます。所持品欄に移してから確認することをおすすめします。

●鎧と盾（Armor and Shields）

NWN には大別して９種類の鎧が登場します。一般的に重量の重いものほどアーマークラスが高くなりますが、秘術呪文（バード、ソーサラー、ウィザードの呪文）の詠唱の弊害となったり、ローグの得意とする各種技能にペナルティーが課せられるなどの副作用も伴います。以下に鎧および盾の種類と大まかな特徴を列挙します（→P.212　表９「鎧／盾一覧」）。

衣服（Clothes）

AC0　鎧としての効果はただの布やぼろきれと大差無い

軽装鎧（Light Armor）

主に皮や布などで作られた重量の軽い鎧。

AC1　パデッドアーマー（Padded Armor、補強された布鎧）
AC2　レザーアーマー（Leather Armor、なめし革の鎧）
AC3　スタッデッドレザー（Studded Leather、鋲で補強された革鎧）、ハイドアーマー（Hide Armor、動物の革を何層にも重ねた鎧）

中装鎧（Medium Armor）

主に金属片などをつなぎ合わせるなどして作られた中程度の重量の鎧。

AC4　スケイルメイル（Scale Mail、鱗状鎧）、チェインシャツ（Chain Shirt、鎖かたびらの胴着）
AC5　チェインメイル（Chainmail、鎖かたびら）、ブレストプレート（Breastplate、胸当て）

※TRPG 版ルールとの相違点：NWN ではチェインシャツ（Chain Shirt）はミディアム・アーマーとして扱われます。

重装鎧（Heavy Armor）

主に鉄板などを使用して作られた重量の重い鎧。

AC6　スプリントメイル（Splint Mail、片状鎧）、バンデッドメイル（Banded Mail、帯状鎧）
AC7　ハーフプレート（Half-Plate、板状鎧）
AC8　フルプレート（Full Plate、板状全身鎧）

スモールシールド（Small Shield、小型の盾）

ACに＋1のボーナスを得られる。この大きさの盾は上手に扱いさえすれば使用者にほとんど負担をかけずにその防御力を強化できるでしょう。

ラージシールド（Large Shield、大型の盾）

ACに＋2のボーナスを得られる。使いこなせるだけの技術と腕力を持ち合わせた冒険者であるなら、これらの大型の盾によりかなりの防御力を得ることができるでしょう。

タワーシールド（Tower Shield、攻城用の盾）

ACに＋3のボーナスを得られる。携帯可能な壁といった外見のこれらの盾は強固な防御力と引き換えに使用者への重量的負担も大きくなります。

●武器（Weapons）

NWNの世界に登場する武器は多岐に渡り、それぞれが様々な特徴をもっています（→P.210　表8「武器一覧」）。各項目の意味については以下のとおりです。

ダメージ

1d4、1d6など、「XdY」の形で表記されています。これは「Y面体のサイコロをX回振った目の合計値」の意で、例えば 1d4の場合は1～4、1d6の場合は1～6、2d8の場合は2～16の範囲内の振り目となります。

クリティカルヒット

クリティカルヒットとは戦闘時にまれに発生する強力な一撃のことで、攻撃を受けた側に大ダメージを与える可能性があります。クリティカルヒットの発生しやすさは武器によって異なり、このことは「クリティカル可能域」という数値で表されています。通常の武器は命中判定ロールの振り目が20でないとクリティカルヒットが発生しませんが、武器によって様々な特性があります（→P.210　表8「武器一覧」）。

※**クリティカルヒットの仕組み：**命中判定ロールの振り目が使用武器のクリティカル可能域内であった場合、キャラクターは同一の修正値で再度命中判定を行い、この2度目のロールでも命中判定に成功した場合（修正値加算後の数値が目標のアーマークラス以上であった場合）、クリティカルヒットとなります。クリティカルヒットとなった攻撃は武器ごとのダメージ倍増率に従い、本来のダメージ計算を複数回行ないます（単純に2倍、3倍等するわけではありません）。なお、クリティカルヒットはアンデッド（スケルトンやゾンビなど）や人造系（ゴーレムなどの人造物）など、生物学的な急所をもたない対象に対しては発生しません。

武器サイズ

武器はその大きさに応じて4段階のカテゴリーに細分されています。ノーム、ハーフリングは身体サイズが小型であるため、大型の武器は使用できませんのでご注意ください。

・超小型（Tiny）

身体サイズが小型以上である生物（プレイヤーキャラクターのすべて）ならば片手で扱える軽い武器

・小型（Small）

身体サイズが小型であるノームやハーフリングにとっては標準的な大きさで、身体サイズが中型である種族（ノーム、ハーフリング以外のプレイヤー種族）ならば軽い武器扱いになる片手用武器

・中型（Medium）

ノームやハーフリングにとっては両手用武器、身体サイズが中型である種族ならば標準的な片手用武器となるもの

・大型（Large）

ノームやハーフリングには重過ぎて使いこなせず、身体サイズが中型である種族にとって両手用武器となるもの

二刀流（Two-Weapon Fighting）

キャラクターの逆手（利き手ではない方の手、Off-hand）に片手用武器を装備することで、ラウンド毎の攻撃回数を１回増やすことが可能です。通常はこれにより利き手武器に－６、逆手武器に－１０の命中判定ペナルティーがついてしまいますが、これらのペナルティーを軽減する方法もいくつか存在します（→P.213　表10「二刀流時の命中ペナルティー」）。特技《二刀流強化》を習得すると、逆手武器による攻撃を２回に増やすことが可能です（この２回目の攻撃は１回目の逆手攻撃に比して命中判定に－５のペナルティーが課せられます）。

双頭武器（Double Weapons）

ダイアメイス、ツーブレーデッドソード、ダブルアックス等の武器は刃／頭が２つあり、使用に際しては二刀流扱い（ただし、逆手武器が軽武器であるものとして判定）となります。

逆手武器と筋力（STR）によるダメージボーナス

逆手武器による攻撃のダメージには、筋力（STR）修正値の半数が加算されます（端数切り捨て）。

両手用武器と筋力（STR）によるダメージボーナス

両手用武器による攻撃のダメージには、筋力（STR）修正値の1.5倍の数値が加算されます（端数切り捨て）。

○単純武器、近接（Simple Weapons、Melee）

素手（Unarmed Attack）

拳や蹴りによる攻撃です。《素手攻撃強化》の特技を習得していない場合、武器をもった敵に素手で攻撃を試みると「機会攻撃」を誘発してしまいます。

クラブ（Club、棍棒）

太い木の枝などを殴打用に加工したものです。

ダガー（Dagger、短剣）

小型で隠し持つのが容易であるため、予備の武器、二刀流時の逆手武器などに多用されます。

メイス（Mace、鎚鉾／錫杖）

金属製で重量があり、殴打により目標を殺傷する武器です。

モーニングスター（Morning Star、棘付メイス）

棍棒やメイスに似ていますが、先端に無数の棘がついているものです。殴打属性と刺突属性の両方を併せ持っています。

クォータースタッフ（Quarterstaff、長杖）

重量と強度のある杖です。通常のものはノーム、ハーフリングには使いこなせませんが、魔力によって重量やとりまわしが改善され、これらの種族でも扱えるようになっているものも存在するようです。

スピア（Spear、槍）

目標との間合いを長めにとり、突くことで殺傷するための両手用武器です。通常のものはノーム、ハーフリングには使いこなせませんが、魔力によって重量やとりまわしが改善され、これらの種族でも扱えるようになっているものも存在します。

シックル（Sickle、鎌）

農業用の刃物を戦闘向けに補強したものです。

○単純武器、飛び道具（Simple Weapons、Ranged）

ダーツ（Dart、投げ矢）

弓矢用の矢を短くしたような形状で、手で投げられるように重心を調節してあるものです。

ライトクロスボウ（Light Crossbow、軽石弓）

機械的な操作により矢（弓矢用のものより短く、ボルトと呼ばれます）を発射するため、両手で使用する必要があります。再装填に時間がかかるため、特技《速射》は適用されません。

ヘビークロスボウ（Heavy Crossbow、重石弓）

ライトクロスボウと同様ですが、弓部分が補強されているため、威力が向上しています。

スリング（Sling、投石器）

遠心力により石や鉛の弾を投擲する武器です。

○軍用武器、近接（Martial Weapons、Melee）

バトルアックス（Battleaxe、戦斧）

ドワーフが好んで使う近接武器です。

ライトフレイル（Light Flail、殻竿）、ヘビーフレイル（Heavy Flail、重殻竿）

木製の柄に、鎖を介して鉄球や竿（しばしば棘つき）が繋がっているものです。ヘビーフレイルは重量がある分威力も向上していますが、その大きさゆえに大型武器となっており、ノーム、ハーフリングには重過ぎて使いこなせません。

グレートアックス（Greataxe、大斧）

バーバリアンが好んで使う大型で両手用の斧です。一撃が急所に決まった時の威力は絶大です。

グレートソード（Greatsword、大剣）

安定した威力を誇る大型で両手用の剣です。近接武器としては最も有効なものの１つです。

ハルバード（Halberd、斧槍）

槍の先端近くに斧の刃をとりつけたような形の大型武器で、斬撃属性と刺突属性の両方を併せ持っています。

ハンドアックス（Handaxe、手斧）

逆手武器としても扱いやすい小型の斧です。

ライトハンマー（Light Hammer、金槌）

工具を戦闘用に補強したものです。

ロングソード（Longsword、長剣）

標準的な長さの刃をもつ剣で、多くの戦士に愛用されています。

レイピア（Rapier、細身の剣）

突くことを想定した刃の細い剣です。他の武器よりも急所を狙いやすく（クリティカル可能域が18～20と広く）なっています。

シミター（Scimitar、三日月刀）

刀身が曲線状となっているため、切れ味が鋭く（クリティカル可能域が18～20と広く）なっています。

ショートソード（Shortsword、短めの剣）

身体サイズが小型の種族には標準的な剣として、中型の種族には逆手武器などとして広く使われています。

ウォーハンマー（Warhammer、戦鎚）

大型で重量のある片手用ハンマーです。

○軍用武器、飛び道具（Martial Weapons、Ranged）

ロングボウ（Longbow、長弓）

両手で使用する大型の弓です。ショートボウよりも威力が高めになっています。

ショートボウ（Shortbow、短弓）

ロングボウよりも短めで、とりまわしのよさゆえにローグに愛用されることが多い弓です。ノーム、ハーフリングにも使いこなせる大きさとなっています。

スローイングアックス（Throwing Axe、投げ斧）

投げやすさを優先して強度を犠牲にしているため、基本的に使い捨てとなります。筋力（STR）の高い者が使用すると高い威力を発揮します。

○特殊武器、近接（Exotic Weapons、Melee）

バスタードソード（Bastard Sword、片手半剣）

ロングソードよりも一回り大型で威力があり、訓練を受けた者であれば片手でも使いこなせる長剣です（NWN では武器サイズ中型の片手用特殊武器扱いとなっています）。

ダイアメイス（Dire Mace、双頭の鎚鉾）

メイスを二本組み合わせたような形の大型双頭武器です。

ダブルアックス（Double Axe、双頭の戦斧）

バトルアックスを二本組み合わせたような形の大型双頭武器です。

カタナ（Katana、日本刀）

東洋伝来の片手用の剣です。性能はバスタードソードと同等です。

カマ（Kama、東洋鎌）

戦闘用に作られた東洋伝来の片手用のカマです。モンクはその訓練の過程でカマの扱いに精通しています（カマ使用時でも、攻撃回数は素手での攻撃のものとなる）。ノームやハーフリングなどはカマを使用することで攻撃力を補強している者が少なくないようです。

ククリ（Kukri、逆刃短剣）

湾曲が強く、刃が湾曲部の内側に位置している風変わりな短剣です。

サイズ（Scythe、大鎌）

戦闘用に調整・補強された大型の鎌です。斬撃属性と刺突属性の両方を併せ持っています。相手の急所に直撃した時の威力は他のいかなる武器をも寄せつけないほどのものといわれています。

ツーブレーデッドソード（Two-Bladed Sword、双剣）

ロングソードを二本組み合わせたような形の双頭武器です。ノーム、ハーフリングには重過ぎて使いこなせません。

○特殊武器、飛び道具（Exotic Weapons、Ranged）

シュリケン（Shuriken、手裏剣）

東洋伝来の暗殺用飛び道具です。モンクは訓練の過程でシュリケンの扱いに精通しています。

●その他のアイテム（Miscellaneous Items）

アミュレット（Amulet、魔除け）／ネックレス（Necklace、首飾り）

大型の装飾もしくは印のあるネックレスのことをアミュレットといいます。純粋な装飾品が大半ですが、一部のものは魔力を持っていることがあります。

ベルト（Belt、腰帯）

腰の周囲に装着するものですが、何らかの魔力が備わっていない限り、それ単品で防御力を高める効果はもっていません。

ブーツ（Boots、長靴）

用途によって材質も作りも様々ですが、何らかの魔力が備わっていない限り、それ単品で防御力を高める効果はもっていません。

ブレイサー（Bracers、腕鎧）

腕を守る鎧の一部であるブレイサーは、何らかの魔力が備わっていない限り、それ単品で防御力を高める効果はもっていません。

クローク（Cloak、外套）

風雨や旅路の苦難に耐えるための布の外套です。何らかの魔力が備わっていない限り、それ単品で防御力を高める効果はもっていません。

ガントレット（Gauntlet、篭手）

手を守る鎧の一部であるガントレットは、何らかの魔力が備わっていない限り、それ単品で防御力を高める効果はもっていません。

治療用具（Healer's Kit）

〈治療〉技能を用いて毒や病気を癒し、ヒットポイントを回復させることができます。品質により〈治療〉技能判定へのボーナスが異なります。治療用具は１回の使用分の中身しかないため、使い捨てとなっています。

ヘルメット（Helmet、兜）

ヘルメットの形状は多種多様ですが、視界を犠牲にすることで頭部を防護するという点は共通しています。NWN でのヘルメットはそれ自体が防御力を高める効果はもっていませんが、〈精神集中〉の技能に＋１のボーナスが得られます（※従来のAD&Dシリーズ作品とは異なり、クリティカルヒットを防ぐ効果は有していませんのでご注意ください）。

リング（Ring、指輪）

指輪は装飾品の中でも数が多いため、魔法のものもそれだけ多く存在します。

盗賊道具（Thieves' Tools）

鍵開けの際に便利なヤスリや針などの各種道具一式のことで、施錠された宝箱や扉の開錠時や罠を解除する際に使用することで成功確率を上昇させることができます。品質により、〈解錠〉／〈罠解除〉技能へのボーナスが異なります。なお、盗賊道具は消耗品で、１回使用すると無くなってしまいます。

罠キット（Trap Kit）

〈罠設置〉技能によって用いることで、入れ物や扉などに罠を仕掛けることができます。罠キットは消耗品です。

袋、箱類（Bags and Boxes）

物品の整理に役立つ入れ物です。アイテムをこれらの上にドラッグ＆ドロップすることで中に収納することができます。中身を確認したり取り出したりするには、袋／箱を右クリックしてラジアルメニューより「開く」を選択してください。一部の魔法の入れ物は、中に入れたアイテムの重量を軽減してくれる効果をもつといいます。

ベラドンナ（Belladonna）

この薬草を服用することで、ワーウルフやワーラットなどの変身生物系の敵との戦闘時にアーマークラスに＋５のボーナスを得ることができます。

ニンニク（Garlic）

強力な臭いを発するこの薬草を服用することで１分の間、アンデッドに対し命中判定に＋２のボーナスを得ることができます。副作用として、臭気の影響で魅力（CHA）に－１のペナルティーが課せられます。

●魔術品（Magic Items）

NWNの冒険世界中では様々な魔術品を発見したり購入することができます。魔法の武器は命中判定やダメージにボーナスがつき、魔法の鎧はより強固な防御力を誇り、体力回復を始め様々な魔法効果をもつポーション（魔法薬）、各種の呪文が記されたスクロール（巻物）、使い捨ての呪文投射器ともいえるワンド、スタッフ、ロッドなど、その種類は多岐に渡ります。

アイテムの鑑定と〈伝承知識〉技能（Lore）

店で購入したものを除き、戦利品等として入手した魔術品は未鑑定（正体不明）である場合があります。アイテムの鑑定はキャラクターの〈伝承知識〉技能の大小によって成否が決まります（技能判定時のd20ロールは行なわれません）。所持品画面中などから未鑑定アイテムを右クリックしてラジアルメニューを開き、「調べる」を選択することで鑑定を試みます。〈伝承知識〉技能が十分に高値である場合はアイテムの素性が表示され、それ以外の場合は未鑑定のままとなります。アイテムに宿っている魔力が強力なものであればあるほど、その市場価格も高くなり、正体を識別するのに高い〈伝承知識〉技能値が必要になります（→P.214　表11「〈伝承知識〉技能と鑑定可能アイテム価格」）。

なお、あるアイテムが現在の〈伝承知識〉技能値で鑑定できない場合でも、いくつかの鑑定方法があります。

・レベルアップ時に〈伝承知識〉技能に技能ポイントを配分すれば、それだけ鑑定できるアイテムの最大価格が増えていきます。なお、バードはクラスレベルが〈伝承知識〉技能にボーナスとして加算されます。

・バード、ソーサラー、ウィザードはレベル１呪文「アイデンティファイ」（もしくはレベル４バード／レベル６ソーサラー・ウィザード呪文「レジェンド・ロア」）を使用（呪文として詠唱、もしくはスクロールから直接使用）することで〈伝承知識〉技能の値を一時的に上昇させることができます。同呪文を唱えた直後にアイテムの鑑定を試みることで通常ならば識別不能のアイテムの正体を確認することができるでしょう。

※「アイデンティファイ」は効果の持続時間が２ラウンドと短いため、シングルプレイヤーモードで使用する際は詠唱後にゲームをポーズしてからアイテム鑑定にうつると良いでしょう。

・店で手間賃を払い、アイテムを鑑定してもらうこともできます。鑑定代はアイテムの市場価格にかかわらず一律１点 100 ゴールドとなります。この方法でアイテムを鑑定するには売買画面が表示されている状態で未鑑定アイテムを右クリックしてラジアルメニューを呼び出し、「鑑定」を選択してください。

●宝物の数々（Loot）

NWN では冒険を通じて、数多くの魔術品を手にする機会を得ることでしょう。以下の３点はそのほんの一部になります。



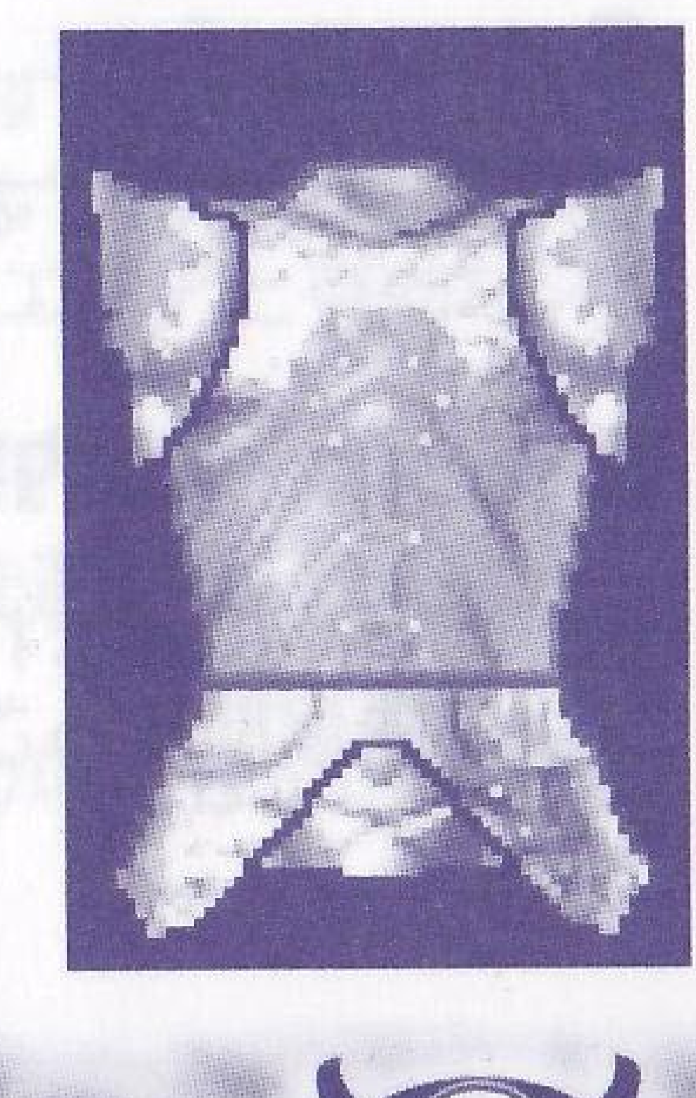
アングルヴァダル、別名フレイム・ブレード（Angurvadal／Flame Blade）

……この剣はラシェメンの鍛冶屋、レイジク・ハンマーホールドの工房で造られたものの一振りである。レイジクは剣の製法を秘伝とし、一番弟子以外には伝えようとしなかったといわれている。アングルヴァダルが何本存在するのかは不明だが、これ以上増えることがないのだけは確かである。レイジクはある時、一番弟子がセイのレッドウィザードと密かに取引をしていることを知り、彼と剣を交えて命を落としたとされている。



スターズ・オブ・オジィードウ（Stars of Ojy-do）

……オジィはゴールデンの村の祭祀の立場にあったが、野党が村を脅かしたために武器鍛冶として四苦八苦することになった。村の者達が野党達に抗戦できるようにとこれらのシュリケンをはじめ、何種類かの武器を生み出したといわれている。鍛造の腕は未熟であったものの、鎚を振り下ろすごとに精霊達に導きを求め続けた彼の信心は報われた。これらの武器がこうして世に残っていることがその何よりもの証拠である、と言われている。



ホワイトドラゴン・アーマー（White Dragon Armor）

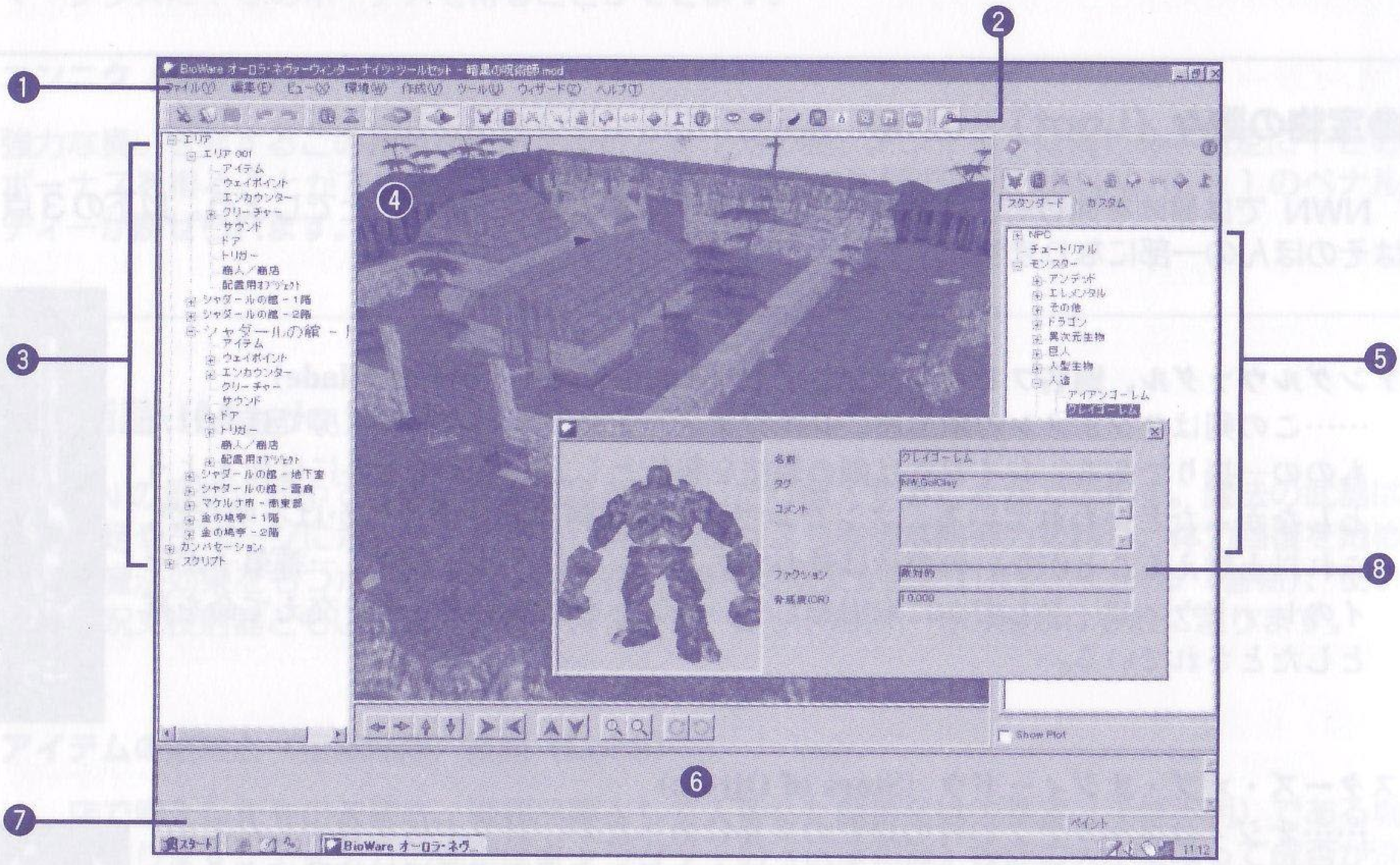
……白竜の革を用いたこの鎧は軽く、丈夫で、冷気に対する驚異的な抵抗力をもつ。需要は非常に高いながらも、これらの鎧を加工したがる鍛冶はそうそういない。材料が珍しく入手に多大な危険が伴ううえ、ドラゴン達が同族を殺された恨みをなかなか忘れてくれないというのが大きな一因であろう。鍛冶の多くはドラゴンの革の取引に関わることすら厭うという。

第４章 冒険世界の自作と管理

■ オーロラ・ツールセット（The Toolset）

NWN のシナリオエディタツール集「オーロラ・ツールセット」を起動するには、オートランランチャーメニューから「ツールセット」を選択するか、NWN のインストール先フォルダ内にある「nwtoolset.exe」を直接実行してください。

●インターフェース概要（Interface Overview）



① メインメニュー

各種操作を行なうコマンドを選択することができます。コマンドによってはショートカットキーによる選択が可能になっています。

② ツールバー

使用頻度の高いコマンドがボタン表示されています。

③ モジュール内容一覧

モジュールに含まれるエリア、会話データ、スクリプト等が一覧表示されます。エリア毎のツリーを展開することで、エリアそのものをロードせずにその中身を確認することができます。

❹エリア・ディスプレイ

現在編集中のエリアが表示されます。コマンドにより BGM や効果音、照明などのオン／オフを切り替えることができます。

❺パレット

地形とスタート地点、および各種オブジェクト、トリガー、モンスターやアイテム等がスタンダード（デフォルトのもの）とカスタム（ユーザーが編集したもの）に分かれて表示されます。

❻メッセージ／フィードバック

ツールセットで行なっている操作に関する情報が表示されます。

❼ステータス・バー

ヘルプメッセージや、選択した地形タイル、オブジェクト等の情報が表示されます。

❽オブジェクト・プレビュー

エリア・ディスプレイ、モジュール内容一覧、パレット内で選択しているオブジェクトの 3D モデルを閲覧することができます。

●エリア内容の表示モード（Area Display Modes）

エリアディスプレイ内での操作は地形の編集とゲーム内オブジェクトの編集に大別されます。画面右端のパレットのいずれか、もしくは画面左端のモジュール内容一覧のいずれかの項目を選択すると、地形編集モードまたはオブジェクト編集モードへと自動的に切り換わります。手動でモードを切り換えるには、画面上部にあるツールバーの中央左寄りの「地形選択(Select Terrain)」もしくは「オブジェクト選択（Select Objects）」ボタンをクリックするか、「表示（View）」メニューより「選択モード（Selection Mode）」→「地形選択(Select Terrain)」もしくは「オブジェクト選択（Select Objects）」と選んでください。

●モジュール（Modules）

シナリオは「モジュール」と呼ばれる単位で作成・編集・プレイされます。NWN の公式キャンペーンは序章から第四章までの合計５つのモジュールから成り立っています。ツールセット中からモジュールを保存し、ゲーム中に読み込むには、最低でも１つのエリアと有効なスタート地点が設定されている必要があります。

新規のモジュールを作成するには、「ファイル」メニューより「新規」を選択するか、ツールバー左端にある「新規モジュール作成」ボタンをクリックしてください。モジュール・ウィザード（Module Wizard）が起動します。画面の指示に従っていくつかの項目を設定するだけで、モジュールの基礎となる要素がすべて作成されます。

●エリア（Areas）

モジュール内での出来事はエリアと呼ばれる地域単位で起こります。エリアはタイル（Tile）と呼ばれる地形パーツで構成されており、タイルは系統別に「森林」、「ダンジョン」、「市街地屋内」等のいくつかのグループ（これをタイルセット（Tileset）と呼びます）に分かれています。一つのエリアにはいずれか一つのタイルセットしか用いることができません。エリア内のタイル上に、キャラクターが直接関わることになるNPCやモンスターやアイテム、背景物などのオブジェクト（Objects）が配置されます。

前述のモジュール・ウィザードに従えば、モジュールの最初のエリアが作成されます。モジュールに新たなエリアを追加したい場合は「ウィザード（Wizards）」メニューから「エリア・ウィザード（Area Wizard）」を選択し、画面上の指示に従ってください。

エリアビュー内の視点（カメラ位置）移動（Moving Around - Camera Control）

まずは編集するエリアを選択してください。画面左端のモジュール内容一覧内からいずれかのエリアをダブルクリックするか、エリアの右クリックメニューから「エリアを表示」（View Area）を選択してください。画面中央のエリア表示パネルにエリアが3D描画されます。

エリア表示パネル内の視点（カメラ位置）の変更・移動はパネル下方の各種ボタン（左から視点の平行移動／画面の横方向回転／画面の縦方向回転／視点のズームインとズームアウト／選択中のオブジェクトの左右回転用のボタン群となっています）をクリックするか、以下のマウス操作により行なうことでできます。

【Ctrl】キー＋左ドラッグ　→　視点の平行移動
【Ctrl】キー＋右ドラッグ　→　画面の縦＆横方向回転
ホイールボタン（マウスボタン3）クリックしたままドラッグ　→　画面の縦＆横方向回転
ホイール上方向回転　→　ズームイン
ホイール下方向回転　→　ズームアウト
【Shift】キー＋右ドラッグ　→　選択中のオブジェクト（複数可）の水平方向回転



カメラ位置の変更・移動ボタン

各種ツール（Tools）



エリア内の地形（タイルの形状や配置）を編集するには、地形編集モードが有効になっている必要があります。画面右端のパレット選択ウィンドウの上部に並んでいるボタンのうち、上の段の左端にある「地形をペイント」（Paint Terrain）ボタンをクリックすれば自動的に地形編集モードになります。

地形ブラシ（Terrain Brushes）

パレット内の地形を選択すると、エリアビューワー内のマウスカーソルが筆の形に変わります。これがブラシです。地形ブラシにより部屋や通路の位置を指定すると、そのエリアのタイルセットからタイルが自動的に選択されて指定箇所に配置されます。

フィーチャーブラシ（Feature Brushes）

フィーチャーとは特定の用途をもつ特殊な組み合わせのタイルのことで、配置できる箇所に制限があるものもあります。フィーチャーの一部は配置することで関連オブジェクト（ドアなど）を自動生成します。配置済みのフィーチャーを削除したい場合は、フィーチャーに含まれているタイルのいずれかを削除するか、地形パレットの「地形」グループから「消しゴム」(Eraser) を選択してフィーチャーをクリックしてください。フィーチャーがオブジェクトを伴っている場合はオブジェクトの削除確認プロンプトが表示されます。

消しゴム（Eraser）

地形パレットの「地形」グループから選択できます。フィーチャーおよび一部の地形をワンクリックで削除できます。床・石畳などの初期設定のタイルに消しゴムを使用すると、その位置に使用可能なタイルをランダムに呼び出して現在のものと置き換えます。

カーソルフィードバック（Feedback）

各種ブラシを用いて地形やフィーチャーをエリアに追加しようとした際に何らかの理由でブラシ内容を反映できない場合、問題となっているタイル上にカーソルを合わせるとカーソルの色がその部分だけ赤くなり、またクリック時に問題となっているタイルの周囲にボックスが表示されます。

エリアのプロパティ（Area Properties）

現在選択しているエリアの各種設定を「表示」(View) メニューの「エリアのプロパティ」(Area Properties) から行なうことができます。画面左端のモジュール内容一覧から任意のエリアを右クリックしてポップアップメニューを表示させ、「プロパティ」(Properties) を選択することでも同画面を呼び出すことができます。後者の方法であれば該当エリアのデータを読み込まなくても編集が可能なので、複数エリアの設定を次々と変更する場合に便利です。

照明（Lighting）

「グラフィック」タブ以下の「環境のカスタマイズ」を選択することにより、太陽（日中）および月（夜間）によるエリア内の照明状態への影響を個別に設定することができます。設定項目は全体光（Ambient）、透過光（Diffuse）、霧濃度（Fog Amount）および霧の色（Fog Color）となっています。照明関連の現在の設定を画面中央のエリアディスプレイに反映させるには、「環境」（Environment）メニューから「エリアの照明効果を表示」（Use Area Lighting）を選択するか、ツールバーの中央右寄りにある同名のボタン（ランプの形をしたアイコン）を押してください。

※エリア内の照明効果はデフォルトで有効となっています。

※ダンジョンなどの照明に乏しいエリアを作成する場合、「エリア照明効果」を有効にしているとエリアディスプレイ内の表示が見づらくなってしまうことがあります。このような場合は「エリア照明効果」を無効にした状態で編集作業を行い、出来上がり具合の確認時のみ有効にすると良いでしょう。

※エリア全体の照明に加え、タイル上にも照明効果を設定することができます（→下記「タイルのプロパティ」）。

天候（Weather）

風量、雪、雨、落雷などの天候効果を設定することができます。風に関しては風力をスライドバー上で調節します。雪、雨、落雷については発生確率を設定してください。天候の効果はエリアディスプレイ上には反映されないため、設定の効果を確認するにはモジュールを一度保存したうえで NWN のゲーム中からモジュールを開き、該当エリアに移動する必要があります（後述の DM クライアントを利用すると確認が簡単にできます）。

オーディオ（Audio）

BGM（音楽）を日中／夜間／戦闘時に分けて設定できるほか、背景効果音の種類と音量を日中／夜間に分けて設定、環境オーディオエフェクト（Environmental Audio Effects、音声の反響特性など）のタイプを選択することができます。また、「BGM変更時のインターバル」から、日中／夜間が切り替わった時に BGM が切り替わるまでの空白時間（秒数）を指定できます。

タイルのプロパティ（Tile Properties）

エリア内に配置したタイルを右クリックしてポップアップメニューから「タイルのプロパティ」（Tile Properties）を選択することでそのタイル内の照明の色やアニメーションのループに関する設定を変更することができます。

アニメーション（Animation）

タイルによってはアニメーション効果が設定されている場合があります。

タイル単位の照明（Lighting）

タイルは最大で２つの主照明、２つの光源をもつことができます。

エリア間の移動について（Linking Areas Together）

個々のエリアをお互いに繋げるには扉の間口や画面の端などにエリア・トランジション・トリガー（Area Transition Trigger）を設定し、そのプロパティから移行先をスクリプトで設定する必要があります。

※エリアのつなぎ方

エリア間の移動には、両方通行と一方通行の２種類があります。

① 両方通行（例：建物の入口、森と平野の境界）

まずは移動元のエリアと移動先のエリア両方に、ドア（またはトリガー）を作成します。次にどちらかのエリアのドア（トリガー）を右クリックし、プロパティから「エリア・トランジション」タブを選択します。「エリア間移動の目的地を設定」をクリックし、移動先となる目標エリアを選びます。接続タイプが「両方通行」であることを確認し、「使用できるドア（トリガー）」から移動先のオブジェクトを選べば完成です。

② 一方通行（例：落とし穴、魔法のポータル）

まずは移動元のエリアにドアまたはトリガー、移動先のエリアにドア、トリガー、ウェイポイントを作成します。次に移動元エリアのドア（トリガー）を右クリックし、プロパティから「エリア・トランジション」タブを選択します。「移動先オブジェクトのタグ」欄に移動先のタグを直接入力するか、「エリア間移動の目的地を設定」をクリックし、移動先となる目標エリアを選びます。接続タイプが「現在エリア→目標エリア」であることを確認し、「使用できるドア（トリガー）」から移動先のオブジェクトを選べば完成です。

●オブジェクト（Objects）

モジュールに挑むプレイヤーは各エリア内に配置されたオブジェクトを操作することになります。オブジェクトは画面右端のパレット（Palettes）に一覧表示されます。パレットはエリアを表示している場合にのみ表示されます。パレット内のオブジェクトを選択し、エリアディスプレイ内の任意の地点をクリックすることでオブジェクトをエリア内に配置できます。配置したオブジェクトは画面左端のモジュール内容一覧に列挙されます。

オブジェクトの配置位置がずれてしまった場合は「編集」（Edit）メニューから「元に戻す」（Undo）を選択することで配置をキャンセルすることができます。同一のオブジェクトを複数、連続で配置したい場合は【Shift】キーを押したままで配置箇所を次々とクリックしてください。オブジェクトを選択した後に配置モードを取り消したい場合は【Esc】キーを押してください。

配置済みオブジェクトの位置を変更したり個々のオブジェクトのプロパティを編集するには、「オブジェクト選択」モードが有効になっている必要があります。画面上部にあるツールバーの中央左寄りの「オブジェクト選択」ボタンをクリックするか、「表示（View）」メニューより「選択モード（Selection Mode）」→「オブジェクト選択（Select Objects）」と選んでください。オブジェクトパレットのいずれかをクリックすることでもオブジェクト選択モードが有効になります。

オブジェクトの選択／プロパティ編集／位置移動 (Object Selection/Properties/Movement)

エリア内の各オブジェクトは、オブジェクト選択モードを有効にした状態でエリアディスプレイ内のオブジェクトをクリックすることで選択できます。同時に複数のオブジェクトを選択したい場合は、【Shift】キーを押したままで該当オブジェクトを次々とクリックしてください。

オブジェクトを右クリックするとポップアップメニューが表示され、そのオブジェクトをパレットに追加したり、削除したり、プロパティを開いて詳細設定を編集することができます。

オブジェクトの位置を移動させたい場合は左クリックをしたままマウスをドラッグしてカーソルを任意の位置に移し、マウスボタンを離してください。オブジェクトを横（水平）方向に回転させたい場合はオブジェクトを選択した状態（複数可）でパネル下方の「選択したオブジェクトを回転」ボタンをクリックするか、【Shift】キーを押したままにし、右マウスボタンを押したままドラッグしてください。

スタンダードパレットとカスタムパレット（Standard Palette vs. Custom Palette）

どの種類のオブジェクトにもスタンダードとカスタムの２種類のパレットが存在します。スタンダードパレットにはデフォルトのオブジェクトがすべて含まれており、これらはすべてのモジュールに共通して使用することができます。カスタムパレットには編集中のモジュールで新しく作成したものが列挙されます。カスタムパレット内のオブジェクトは基本的にモジュール固有のもので、他のモジュールに転用したい場合はオブジェクトを元のモジュールからエクスポートし、転用先のモジュールにインポートする必要があります。

クリーチャー／アイテム／配置用オブジェクト（Creatures/Items/Placeables）

ゲームに参加しているプレイヤーが会話をしたり戦ったり、操作することのできるオブジェクトです。これらはDMクライアントを使用して即席で配置することができ、配置するだけで機能を発揮します。

エリア・トランジション／エンカウンター／トリガー (Area Transitions/Encounters/Triggers)

プレイヤーの画面上に直接表示されはしないものの、プレイヤーが近くを通ることで機能を発動させるオブジェクトです。DM クライアントを使用して即席で配置することができ、配置するだけで機能を発揮します。

商店／サウンド／ウェイポイント (Merchants/Sounds/Waypoints)

これらのオブジェクトは即席で配置しても機能を発揮しません。スクリプトエディタを用いてこれらのオブジェクトを制御する必要があります。

※商店の作り方

商店を機能させるには、まず商人／商店ウィザードで商店を作成し、店主となるオブジェクトの近くに配置します。次に、店主とのカンバセーション中に、その商店を開くセリフを挿入します。適当なセリフの「テキストによる処理」タブのスクリプト・ウィザード（赤い帽子のボタン）から「行動を起こす」→「商人／商店を開く」を選択し、先ほど作成した商店のタグを入力します。また、店主となるオブジェクトを右クリックして「店のセットアップ」を選択するで、簡単に商店を作るためのウィザードが開きます。

●会話（Conversation）

「ツール」（Tools）メニュー、および一部オブジェクトのプロパティより、「カンバセーション・エディタ」（Conversation Editor）を呼び出すことができます。プレイヤーが話しかけた場合のNPCの反応を設定することで、冒険の核となるシナリオの流れを形作ることができます。クエストの依頼、および達成時の報酬なども会話を通じてプレイヤーに与えることができます。会話はツリー形式で表示され、各行（node、ノード）はNPCもしくはプレイヤーによる発言に相当します。

テキスト（Text）

ゲーム中で実際にプレイヤー側に表示される会話内容の文章です。マルチプレイヤー時はサーバー側から各プレイヤーのマシンにこのテキストが送信されることになりますので、各ノードの文章量は少なくしておいた方が無難です。

なお、1ノードあたり全角512字（半角1024字）の最大字数制限があります。

話者（Speaker）

そのノードにおいて会話をしている人物（ないし物体等）のことで、ファイルの主（Owner）、プレイヤー、その他のオブジェクトのいずれかです。会話エディタをクリーチャーのプロパティから呼び出している場合、そのクリーチャーがファイルの主となります。

条件（Conditions）

スクリプトを用いてノードの表示される条件を設定しておくことで、該当ノードがプレイヤーに表示される前に何らかの条件（プレイヤーが特定アイテムをもっているか、特定種族／クラスであるかどうか、能力値が一定数以上あるかどうか、など）が満たされているかどうかをゲームに判定させることができます。条件が「真」（TRUE、該当している）と判断されればノードは表示され、「偽」（FALSE、該当しない）の場合には表示されません。画面右下の「テキスト表示の条件」のタブにある赤い帽子状のボタンをクリックすると「スクリプト・ウィザード」（Script Wizard）が起動し、指定した条件の正否を判定するスクリプトを手軽に生成することができます。

アクション（Actions）

ノードが選択された場合にアクション（Action、スクリプト上の動作）が実行されるように設定することもできます。画面右下の「テキストに処理」のタブにある赤い帽子状のボタンをクリックすると「スクリプト・ウィザード」（Script Wizard）が起動し、種々のアクションを実行するスクリプトを手軽に生成することができます。

公式キャンペーンに利用されているサンプルスクリプト（Our Generic Scripts）

NWN の公式キャンペーンでは、多くのクリーチャーは OnSpawnIn スクリプト（nw_c2_default9、クリーチャーがゲーム内に出現した時点で実行されるスクリプト）およびユーザー定義スクリプト（User Defined Script）によって行動や反応を制御されています。これらのスクリプトを参考にしたり、叩き台にして手を加えることで効率良くカスタムスクリプトを作成することができるでしょう。

●スクリプト (Scripting)

NWN に同梱されているスクリプト作成補助ツール「NWScript」を用いてゲーム中で実現できることの可能性は無限大であると言っても過言ではないでしょう。NWScriptは「ツール」(Tools) メニューもしくは大半のオブジェクトのプロパティの「イベント」(Events) タブから起動することができます。個々のスクリプトはオブジェクトに割り当てられ、イベント発生時にゲームによって実行される形となります。

スクリプトを自作しなくても、スタンダードパレットに含まれているデフォルトのオブジェクト (頻用されるであろうスクリプトが最初から割り当ててあります) を駆使することでゲーム中でかなりのことが実現できるでしょう。これらを叩き台として必要な改造を施すことで効率よくカスタムスクリプトを作成することが可能です。なお、カスタムスクリプトはエクスポート等をしない限り、編集中のモジュールにしか適用されませんのでご注意ください。

● NWN 関連ファイルの命名について (Naming Conventions)

BioWare 社の手によるデフォルトのゲームデータ (エリア、スクリプト、会話など) のファイル名には「NW_」もしくは「M」が先頭につけてあります。「NW_」ファイルはすべてのモジュールに共通のデータで、「M」ファイルはモジュール固有のものとなっています (ファイル名が「M1 ~」のものは公式キャンペーンの第 1 章に関連したものである、等)。自作ファイルの先頭にこれらの文字を入れない方が、デフォルトファイルとの混同や上書き等による不具合発生の可能性を抑えることができるでしょう。

また、BioWare 社が今後発表/発売する可能性のあるNWN 関連製品のファイルに干渉しないよう、ファイル名の先頭に「X」をつけるのもお控えになることをおすすめします。

●モジュール作成豆知識 (Tips and Tricks)

経験点倍率

NWN ではテーブルトーク版のD&D第3版ルールに比べ、モンスターを倒した際の獲得経験点がおよそ10%と低く設定されています。これはコンピュータ RPG であるNWNでは、TRPG版でのプレイに比べて (プレイ時間あたりに) 遥かに多くのモンスターと戦うことになる点に留意した仕様です。この100%という設定値をモジュールのプロパティから変更することで、プレイヤーが経験点を獲得する割合を増減させることができます (1000%に設定することで TRPG 版の経験点配分に忠実な設定となります)。

プレイヤー死亡時の処理

モジュールのイベントスクリプトのうち「OnPlayerDeath」および「OnPlayerDying」を変更することで、プレイヤーキャラクターが死亡した際の処理を変更することができます。

エリアの荒野属性

エリアを荒野属性とし、ドルイドのクラス特性である「自然知覚」、ドルイドおよびレンジャーの「跡なき足取り」をエリア内で有効にするには、エリアのプロパティから「詳細設定」(Advanced) タブを選択し、「地形の種類」(Terrain Type) の項を以下のように設定してください。

屋内/屋外 ....「屋外」に
自然/人工環境 ....「自然」に
地下/地上 ....「地上」に

■ ダンジョンマスター（The Dungeon Master）

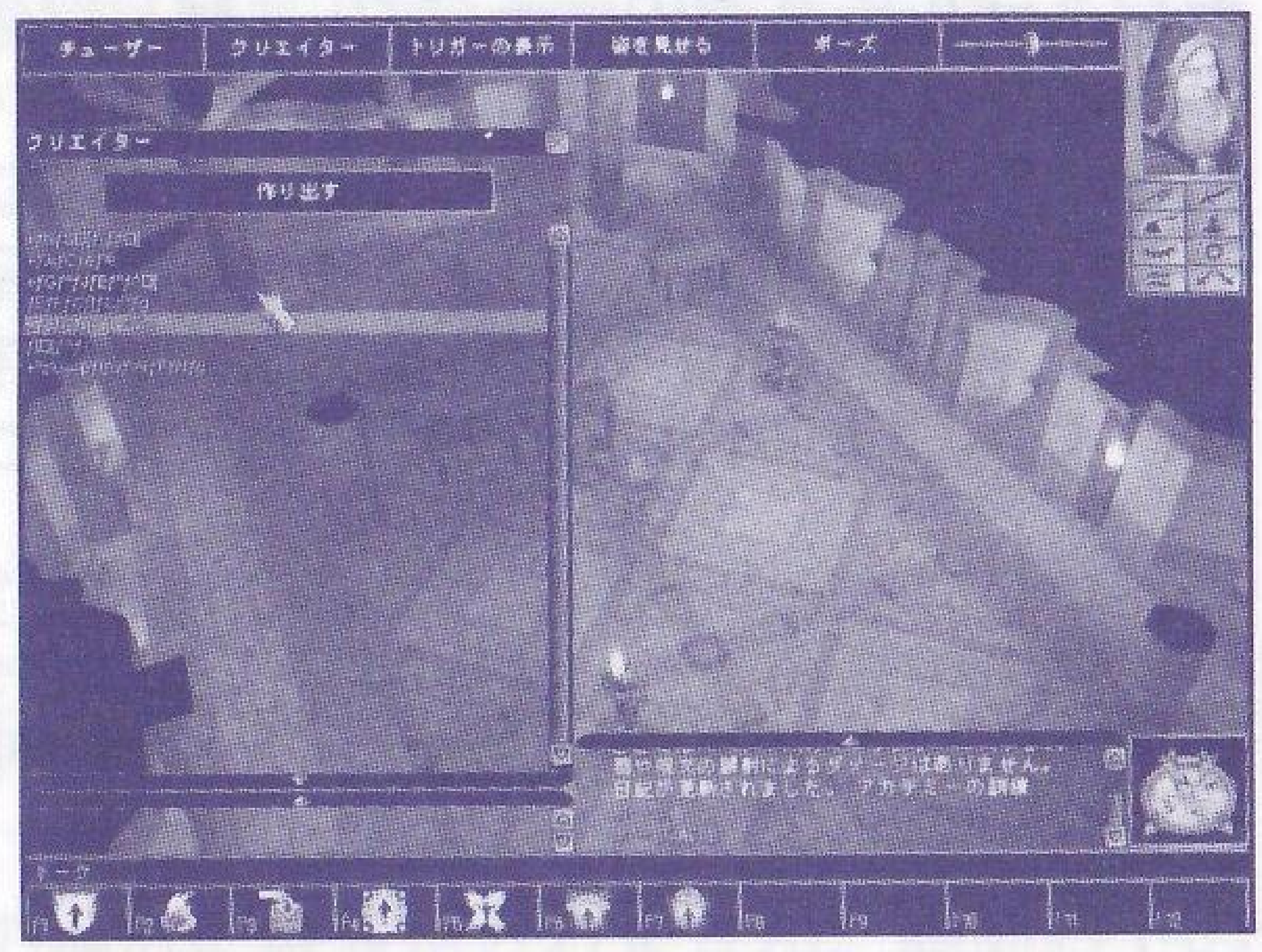
●ダンジョンマスターとしてゲームを起動

ダンジョンマスター（以下「DM」）としてNWNのゲームに入る場合、NWNのオートランチャーメニューから「DMクライアント」を選択してゲームを開始してください。DMクライアントのメインメニューからは「マルチプレイヤー」モードのみが選択可能となります。マルチプレイヤーセッションをインターネット上で公開したくない場合は、サーバーの詳細設定から「ゲームをインターネット上に表示」のチェックボックスを空白（オフ）にしておくことで、GameSpyのサーバーリスト上にセッションが表示されないように設定できます。DMクライアントはプレイヤー用のゲームをベースに、種々の機能を追加してあります。これらは大別して「クリエイター」（Creator）と「チューザー」（Chooser）に分かれています。

DMは神の化身のような存在である「DMアヴァター」としてゲーム世界中に登場します。DMアヴァターは便宜上、移動速度が非常に高く（通常のキャラクターの約6倍）、またマップ画面中の地点をダブルクリックすると対象地点に瞬間移動します。

● DMクリエイター（Creator）

DMクリエイターを使用することで、DMはモジュール内に保存されている各種オブジェクトのブループリント（blueprint、オブジェクト等の設計図）内容をゲーム内に即座に作り出すことができます。



DMクリエイターの起動
(Activating the Creator)

DMクリエイターを呼び出すには以下の２通りの方法があります：

❶ 画面左上、DMタスクバー上の「クリエイター」ボタンをクリックする
❷「DMクリエイター」に割り当てられたショートカットキー（デフォルトでは【,】［コンマ］キー）を押す

オブジェクトの配置（Creating a Single Object）

クリエイターを起動し、オブジェクト一覧画面より配置したいオブジェクトを選択して一覧画面上方の「作り出す」ボタンをクリックしてください。カーソルが目標指定カーソルに変化するので、メイン画面上でオブジェクトを配置したい地点をクリックしてください。選択したオブジェクトが指定地点に出現するはずです。

オブジェクトの連続配置（Creating Several Objects at Once）

同一のオブジェクトを次々と配置したい場合、上記「オブジェクトの配置」操作の配置地点を指定する際に、【Shift】キーを押したままクリックしてください。カーソルが目標指定カーソルのままになるので、続けて別の地点をクリックしてください。

●DMチューザー（Chooser）

DM チューザーの起動
(Activating the Chooser)



DMチューザーを呼び出すには以下の２通りの方法があります：

❶ 画面左上、DMタスクバー上の「チューザー」ボタンをクリックする
❷「DM チューザー」に割り当てられたショートカットキー（デフォルトでは【.】［ピリオド］キー）を押す

複数の対象の選択（Multi-select）

チューザー内で複数のオブジェクトを一括選択するには、【Shift】キーを押したまま対象を次々とクリックしてください。

チューザーのコマンド（Chooser Actions）

ここへ移動（Goto）

移動コマンドにより、DMの化身であるキャラクター（DMアヴァター、Dungeon Master Avatar）は選択したオブジェクトへと瞬時に移動することができます。指定対象がエリアの場合、DMアヴァターは指定エリアの中心に移動します。

破壊（Kill）

指定した対象がキャラクターやモンスターであれば死亡させます（対象の OnDeath に指定しているスクリプトが実行されます）。このコマンドは、プロパティ設定で不死身（Invulnerable）になっている対象には効果がありません。

瞬間移動（Jump）

選択している対象（複数可）を、指定地点へと瞬時に移動させます。瞬間移動ボタンをクリックするとカーソルが目標指定カーソルに変化するので、メイン画面上の任意の移動先をクリックしてください。

回復（Heal）

対象のヒットポイントを完全回復させます。キャラクターもしくはモンスターにのみ使用することができます。

天地の狭間（Limbo）

キャラクター、モンスター、オブジェクト等を、シナリオ素材の一時保管場所として別次元「天地の狭間（Limbo)」に移動させます。天地の狭間にいるクリーチャーは AI スクリプトが自動的に無効となります。「瞬間移動」コマンドを使用することで、天地の狭間にしまってある素材を取り出してゲーム画面中に出現させることができます。

調べる（Examine）

指定したオブジェクトの外見などの情報（内容）を表示します。

直接操作（Take Control）

指定したキャラクターもしくはモンスターに憑依し、直接操作をすることができます。プレイヤー時の使い魔への憑依と同様の操作となります。DM としての各種能力は憑依を解除するまで一時的に無効となります。このため、憑依した対象の実力で戦闘に参加し、より高度な戦術を展開するなどして冒険を演出することができるでしょう。憑依状態を解除するには、自身（憑依した対象）を右クリックしてラジアルメニューを呼び出し、「クリーチャー操作解除」（End Posession）を選択してください。

直接操作（万能）（Take Control Full Powers）

上記同様に対象に憑依しますが、DM としての各種能力（全呪文の無制限使用可能等）が使用可能である点が異なります。

休息（Rest）

キャラクターもしくはモンスターに対してのみ使用でき、対象に休息をとらせて呪文や特殊能力の使用回数、ヒットポイント等を完全に回復させます。

不死身状態のオン／オフ（Invulnerable）

指定した対象の「プロット」フラグを有効にし、不死身（ダメージを一切受けず、死亡しない）状態にすることができます。シナリオ上、死亡してしまうとストーリーが破綻してしまう重要人物などを設定する際に便利です。

名前で検索（Search by Name）

オブジェクトを名称で検索します。該当するオブジェクトが存在する場合、そのオブジェクトが存在するエリアが開かれ、オブジェクトが選択状態になります。

次を検索（Find Next）

現在の検索条件にて、次の該当オブジェクトを検索します。

AI のオン／オフ（Toggle AI）

指定した対象の AI スクリプトの有効／無効を切り替えます。

●ドアのラジアルメニュー・コマンド（Door Actions (Radial)）

ダンジョンマスター強制施錠（Dungeonmaster Force Lock）

指定したドアがプロパティ上で開錠可能に設定されており、かつ現在施錠されていない場合に、これを施錠します。

ダンジョンマスター強制開錠（Dungeonmaster Force Unlock）

指定したドアが施錠されている場合、これを開錠します。

●クリーチャーのラジアルメニュー・コマンド（Creature Actions〈Radial〉）

前述の DM チューザー（Chooser）の各種機能と似た内容ですが、それに加えて以下のコマンドが表示されます。

その他のコマンド（More Actions）

与える／奪う（Give/Take）

対象の所持金（ゴールド）、経験点、キャラクターレベルを指定した数量分だけ増加もしくは減少させることができます。

トリガーのラジアルメニュー・コマンド（Trigger Actions〈Radial〉）

進入時イベント発動（Send Entered Event）

プレイヤーキャラクターがトリガーに入った際に実行されるスクリプトを、コマンドによって強制的に発動させます（DM アヴァターがトリガーを踏んでも、イベントは発動しません）。

退出時イベント発動（Send Exit Event）

プレイヤーキャラクターがトリガーから退出する（トリガーを踏んでいる状態から、トリガー外へと移動する）と実行されるスクリプトを、コマンドによって強制的に発動させます。

●グループに対するコマンド（Group Actions）

グループ（複数の対象）を選択し、一括で行動を指示することができます。

グループの選択（Selecting a Group）

【Ctrl】キーを押したままメイン画面上をクリックし、そのままマウスをドラッグすると黄色のボックス（地面上の四角形）が現れます。マウスボタンを離すとボックス内の全対象が一括選択されます（この際、選択された対象の足元に青色のマーカーが表示されます）。

グループの選択解除（Unselecting a Group）

上記の方法でボックスの範囲内に対象が入らないようにしてマウスボタンを離すことで、現在のグループ選択を解除することができます。

ショートカットキーによるグループの選択（Mapping a Group to a Hot Key）

グループを選択した状態で【Ctrl】キー＋いずれかの数字キーを押してください。これにより、その数字キーがそのグループを選択するショートカットキーとなり、以後はその数字キーを押すだけでグループが選択状態となります。

グループに対する行動命令（Performing Group Actions）

通常は行動コマンドを使用するとDMアヴァターのみがコマンド内容を実行しますが、グループを選択している状態で【Shift】キーを押したままコマンドを選択すると、グループ全体がコマンド内容を実行します。

グループに対して命令できる行動（Actions You Can Have Groups Perform）

移動：グループ選択時に【Shift】キーを押したままメイン画面上の任意の地点をクリックすると、グループ全体が指定地点に向けて移動を開始します。

攻撃：グループ選択時に【Shift】キーを押したまま敵対状態の対象をクリックするか、【Shift】キーを押したまま攻撃目標のラジアルメニューより「攻撃」コマンドを選択すると、グループ全体が指定目標に対して攻撃行動を開始します。

●プレイヤー一覧画面（Player List）

DMアヴァターのポートレートの下方に、現在セッションに参加しているプレイヤー全員が一覧表示されます。個々のプレイヤーのポートレートを右クリックしてラジアルメニューを呼び出すことで、通常の行動コマンドをそのプレイヤーに対して実行することができます。

●コマンドライン（Command Line）

コマンドライン（Command Line、命令行）とはコマンドコンソールから入力することで、様々な効果を起こすことができるコマンドのことです。

【Shift】キーを押したまま【@】キーを押すことで、画面左上の隅に黄色の「>」状のコマンド入力プロンプトおよびカーソルが表示されます。ここに使用したいコマンドおよび必要数値等を入力してください。コマンドコンソールをキャンセルするには【Esc】キーを押してください。

※コマンド入力プロンプトが表示されている状態で【Tab】キーを押すと、使用可能なコマンドがプロンプトの下方に列挙されます。続けて【Tab】キーを押すと、一覧表示内容がスクロールします。また、既にプロンプトに文字を入力している場合、先頭がその文字と一致するコマンドのみが列挙されます（大文字・小文字は区別されます）。

※チャットメッセージ入力バー上で「##」（半角シャープ記号２個）に続けてコマンドを入力することでも直接コマンドを実行できます。

クイックバー内へのコンソールコマンド登録

クイックバーのボタンにコンソールコマンドを登録し、クリック一つで使えるようにしておくことができます。空のクイックバースロットを右クリックしてラジアルメニューを開き、初期メニュー（「他の行動」内」）の上方向にある「カスタムテキストマクロ」（Custom Text Macro）を選択してください。任意のラベル名（コマンドの効果がわかるようなものが便利でしょう）を入力した後、テキスト部分に「##」（半角シャープ記号２個）＋「コマンド」を登録してください。これで、クイックバーをクリックすることでコマンドが実行されます。

付録A・各種データ表

■表の目次

■ 表１：モンスターの脅威度

モンスターのCR（※）とキャラクターレベルの差	評価	評価の文字色	備考
＋５以上	勝算皆無（Impossible、7）	紫	返り討ちは必至でしょう。
＋４、＋３	圧倒的（Overpowering、6）	赤	倒すのは非常に困難でしょう。
＋２、＋１	強敵（Very Difficult、5）	オレンジ	ポーションやアイテムを活用しなければ、生存の保証はないでしょう。
±０、−１	互角（Challenging、4）	黄	これらの敵と２、３戦交えたら休息をとるべきでしょう。
−２、−３	手頃（Moderate、3）	青	無傷とはいかないまでも、勝てる相手でしょう。
−４、−５	楽勝（Easy、2）	緑	大した脅威にはならないでしょうが、その分得られる経験値は微々たるものでしょう。
−６以下	問題にならず（Effortless、1）	白	時間と労力の無駄になるでしょう。

※ **CR（チャレンジ・レーティング、Challenge Rating）**……脅威度。敵の手強さの指標であり、数値が高ければ高いほど強敵であることを意味する。目安として、あるCRをもつモンスター一体との戦闘は、平均キャラクターレベルがそのCRと等しい４人のキャラクターにそこそこの手応えを感じさせるとされている。

■表２：モンスター系統一覧（レンジャーの得意な敵）

グループ名	モンスターの例
異形（Aberration、どの種類にも属さない奇怪な生物）	アンバー・ハルク、エターキャップ、フック・ホラーなど
動物（Animal、非魔法の実在する動物）	ウルフ（狼）、ベア（熊）、ニワトリなど
野獣（Beast、空想上の非魔法的な動物）	グレイレンダー、スタージなど
人造（Construct、魔法などで造られた怪物）	アイアンゴーレム、フレッシュゴーレム、ミノゴンなど
竜（Dragon、ドラゴンとその亜種）	竜族およびその血をひくもの。ホワイトドラゴン、ゴールドドラゴン、ハーフドラゴンなど
エレメンタル（Elemental、四元素の精霊）	ファイアーエレメンタル、アースエレメンタル、インヴィジブル・ストーカーなど
フェイ（Fey、妖精族）	ピクシー、ニンフ、ドライアドなど
巨人（Giant、巨人族）	ヒルジャイアント、エティン、オーガ、トロルなど
ゴブリン類（Goblinoid、ゴブリンとその亜種）	ゴブリン、ホブゴブリン、バグベアなど
人怪（Monstrous Humanoid、人型の異形生物）	ミノタウロス、ミノタウロス・チーフテンなど
オーク（Orc、オークとその亜種）	オーク・シャーマン、オーク・チャンピオンなど
人型爬虫類（Reptilian Humanoid）	リザードフォーク、ユアン-ティなど
魔獣（Magical Beast、魔法的空想動物）	ガーゴイルなど
来訪者（Outsider、異次元界からの生物）	ベイラー（Balor）などの魔族、ラクシャサ、ティーフリングなど
変身生物（Shapechanger）	ワーウルフ、ワーラットなどのライカンスロープ（獣人）
アンデッド（Undead、死人）	スケルトン、ゾンビ、グールなど
蟲（Vermin、昆虫）	ファイアービートル、ジャイアントスパイダーなど
人間、ドワーフ、エルフ、ノーム、ホビット、ハーフエルフ、ハーフオーク、ハーフリング	それぞれ個別に選択可能

※レンジャーはレベル１時に上記のグループ中から１種類の得意な敵グループを選択し、そのグループに属する敵に対し〈聞き耳〉、〈視認〉、〈挑発〉の各スキルチェック時に＋１のボーナス、敵に与える物理的ダメージに＋１のボーナスを得る。レンジャーのクラスレベルが５の倍数に到達するたびに新たなグループ１種類を得意な敵として追加し、既に選択していたグループに関連したボーナスがさらに＋１となる（レベル20で、最初に選択していたグループに対して＋５となる）。

■表3：能力値

能力値	能力修正値	呪文の使用回数へのボーナス（呪文レベル別）									
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	−5	この能力値の影響を受ける系統の呪文は使用できません									
2〜3	−4	この能力値の影響を受ける系統の呪文は使用できません									
4〜5	−3	この能力値の影響を受ける系統の呪文は使用できません									
6〜7	−2	この能力値の影響を受ける系統の呪文は使用できません									
8〜9	−1	この能力値の影響を受ける系統の呪文は使用できません									
10〜11	0	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
12〜13	+1	-	1	-	-	-	-	-	-	-	-
14〜15	+2	-	1	1	-	-	-	-	-	-	-
16〜17	+3	-	1	1	1	-	-	-	-	-	-
18〜19	+4	-	1	1	1	1	-	-	-	-	-
20〜21	+5	-	2	1	1	1	1	-	-	-	-
22〜23	+6	-	2	2	1	1	1	1	-	-	-
24〜25	+7	-	2	2	2	1	1	1	1	-	-
26〜27	+8	-	2	2	2	2	1	1	1	1	-
28〜29	+9	-	3	2	2	2	2	1	1	1	1
30〜31	+10	-	3	3	2	2	2	2	1	1	1
32〜33	+11	-	3	3	3	2	2	2	2	1	1
34〜35	+12	-	3	3	3	3	2	2	2	2	1
36〜37	+13	-	4	3	3	3	3	2	2	2	2
38〜39	+14	-	4	4	3	3	3	3	2	2	2
40〜41	+15	-	4	4	4	3	3	3	3	2	2

●ポイント購入方式

基本能力値	到達必要ポイント数	累計必要ポイント数
8	0	0
9	1	1
10	1	2
11	1	3
12	1	4
13	1	5
14	1	6
15	2	8
16	2	10
17	3	13
18	3	16

※基本能力値は種族によるボーナス／ペナルティーを加味する前の数値です。

※NWNのキャラクター作成では、基本能力値が全て8の状態から合計30ポイントを配分して能力値を決定します。

※呪文詠唱能力をもつクラスを選択した場合、呪文詠唱に関連する能力値は自動的に11になるようにポイントが消費されます。これはレベル1呪文を唱えるのに必要な条件を満たすためです。

■表4：クイックチャット・コマンド一覧

V：クイックチャット・モード呼び出し
（このキーのみ、オプション画面からショートカットキーを変更できます）

※【V】キーに続いて以下の各キーを入力することで、仲間や使い魔に指示を出したり、他のプレイヤーに対して簡単なメッセージを（英語音声で）発することができます。

W：戦闘関連………VW～

E 攻撃しろ*………VWE
R かちどき…………VWR
D 回復してくれ* …VWD
W 助けてくれ………VWW
A 敵を発見…………VWA
S 逃げろ……………VWS
T 挑発………………VWT
F 守ってくれ*……VWF
X そこで止まれ* …VWX

E：探索関連 ………VE～

E ついてこい*……VEE
W 何かあるぞ………VEW
D ここに集まれ……VED
S どいてくれ………VES

D：行動関連………VD～

W 鍵開け……………VDW
E 探知………………VDE
S 隠密………………VDS
C できる……………VDC
X できない…………VDX
A できたぞ…………VDA

S：社交関連 ………VS～

S こんにちは………VSS
D はい………………VSD
W いいえ……………VSW
E 止まれ……………VSE
C 休息しよう………VSC
X 退屈だ……………VSX
A さようなら………VSA

X：感情表現 ………VX～

X ありがとう………VXX
W 笑い………………VXW
C ちくしょう！……VXC
D 歓声………………VXD
S 聞いてくれ………VXS
A 名案だ……………VXA
Z 迷案だ……………VXZ
E 脅す………………VXE

※「*」印のついているコマンドは、味方（仲間、動物の相棒、使い魔）への行動命令として機能します。

※クイックチャット・コマンドは多くの場合、ラジアルメニューの「感情表現」コマンドよりも長いセリフを喋ります。

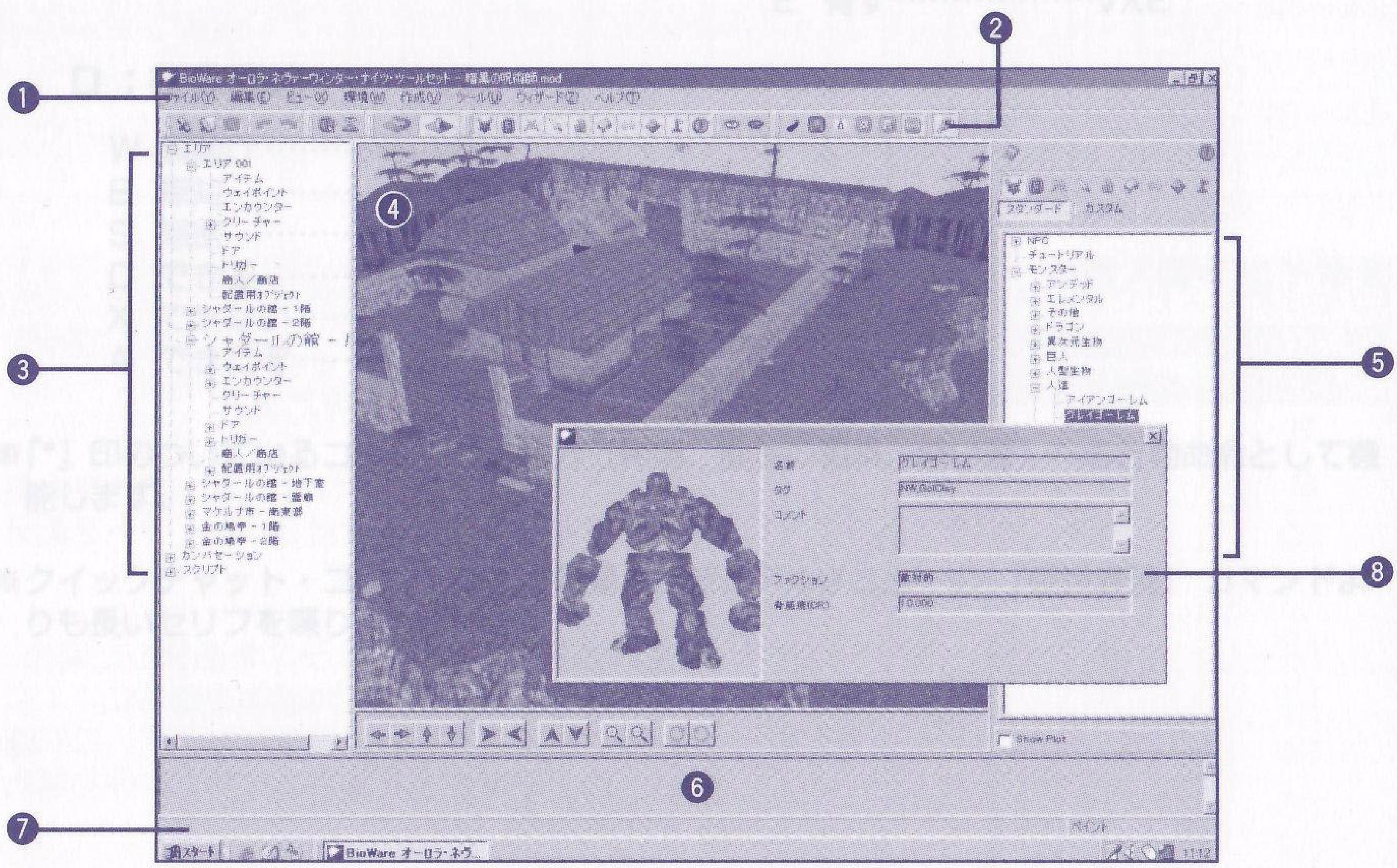
■ 表5：移動速度へのペナルティー

状態	最大移動速度（通常歩行時に対して）	走行
探知モード（※）および隠密モードを有効にしておらず、所持品の総重量が重量制限以下	100%	可
探知モード有効時	100%	不可
隠密モード有効時	100%	不可
所持品の総重量が最大重量の125%以下	100%	不可
上記3点のうち2つに該当	50%	不可
上記3点が全て該当	25%	不可
所持品の総重量が最大重量の125%超	移動速度がさらに半減	不可

※種族がエルフであるキャラクターは常に探知モードが有効になっているものとして扱われます（走行中でも探知モードが有効であるものとして判定が行なわれます）。

■ 表６：ツールセット概要

部分	備考
❶ メインメニュー	各種操作を行なうコマンドを選択することができます。コマンドによってはショートカットキーによる選択が可能になっています。
❷ ツールバー	使用頻度の高いコマンドがボタン表示されています。
❸ モジュール内容一覧	モジュールに含まれるエリア、会話データ、スクリプト等が一覧表示されます。エリア毎のツリーを展開することで、エリアそのものをロードせずにその中身を確認することができます。
❹ エリア・ディスプレイ	現在編集中のエリアが表示されます。コマンドにより BGM や効果音、照明などのオン／オフを切り替えることができます。
❺ パレット	地形とスタート地点、および各種オブジェクト、トリガー、モンスターやアイテム等がスタンダード（デフォルトのもの）とカスタム（ユーザーが編集したもの）に分かれて表示されます。
❻ メッセージ／フィードバック	ツールセットで行なっている操作に関する情報が表示されます。
❼ ステータス・バー	ヘルプメッセージや、選択した地形タイル、オブジェクト等の情報が表示されます。
❽ オブジェクト・プレビュー	エリア・ディスプレイ、モジュール内容一覧、パレット内で選択しているオブジェクトの 3D モデルを閲覧することができます。



■ 表７：クラス別配分可能技能ポイント数

クラス	ヒットダイス(※１)	キャラクター作成時に配分可能な技能ポイント(※２)	レベルアップ時に配分可能な技能ポイント(※３)
バーバリアン	d12	右記の４倍	４＋知力（INT）修正値
バード	d6	右記の４倍	４＋知力（INT）修正値
クレリック	d8	右記の４倍	２＋知力（INT）修正値
ドルイド	d8	右記の４倍	４＋知力（INT）修正値
ファイター	d10	右記の４倍	２＋知力（INT）修正値
モンク	d8	右記の４倍	４＋知力（INT）修正値
パラディン	d10	右記の４倍	２＋知力（INT）修正値
レンジャー	d8	右記の４倍	４＋知力（INT）修正値
ローグ	d6	右記の４倍	８＋知力（INT）修正値
ソーサラー	d4	右記の４倍	２＋知力（INT）修正値
ウィザード	d4	右記の４倍	２＋知力（INT）修正値

※１：１クラスレベルごとに得るヒットポイントを決定する際に用いるサイコロの種類で、「d～」は「～面体のダイス」を意味します。

※２：種族が人間であるキャラクターはこの数値に＋４のボーナスを得ます。

※３：種族が人間であるキャラクターはこの数値に＋１のボーナスを得ます。

■表8：武器一覧

●超小型武器（Tiny Weapons）

タイプ	標準価格（ゴールド）	ダメージ（※1）	クリティカルヒット	基本重量（ポンド）	ダメージタイプ（※2）	習熟	武器の妙技適用可（※3）
ダガー	4GP	1d4	19～20／×2	1	刺突	単純	●
カマ	4GP	1d6	×2	1	斬撃	特殊	●
ククリ	8GP	1d4	18～20／×2	3	斬撃	特殊	●
シュリケン	1GP/50個	1d3	×2	0	刺突	特殊	―

●小型武器（Small Weapons）

タイプ	標準価格（ゴールド）	ダメージ（※1）	クリティカルヒット	基本重量（ポンド）	ダメージタイプ（※2）	習熟	武器の妙技適用可（※3）
スローイングアックス	1GP/50個	1d6	×2	1	斬撃	軍用	―
ライトクロスボウ（※4）	35GP	1d8	19～20／×2	6	刺突	単純	―
ダーツ	1GP/50個	1d4	×2	0	刺突	単純	―
ライトハンマー	2GP	1d4	×2	2	殴打	軍用	●
ハンドアックス	12GP	1d6	×3	5	斬撃	軍用	●
メイス	10GP	1d6	×2	6	殴打	単純	●
シックル	12GP	1d6	×2	3	斬撃	単純	●
スリング	2GP	1d4	×2	0	殴打	単純	―
ショートソード	20GP	1d6	19～20／×2	3	刺突	軍用	●

●中型武器（Medium Weapons）

タイプ	標準価格（ゴールド）	ダメージ（※1）	クリティカルヒット	基本重量（ポンド）	ダメージタイプ（※2）	習熟	武器の妙技適用可（※3）
バスタードソード	70 GP	1d10	19～20／×2	10	斬撃	特殊	×
バトルアックス	20 GP	1d8	×3	7	斬撃	軍用	×
クラブ	2 GP	1d6	×2	3	殴打	単純	×
ヘビークロスボウ（※4）	50 GP	1d10	19～20／×2	9	刺突	単純	―
ライトフレイル	16 GP	1d8	×2	5	殴打	軍用	×
カタナ	80 GP	1d10	19～20／×2	10	斬撃	特殊	×
ロングソード	30 GP	1d8	19～20／×2	4	斬撃	軍用	×
モーニングスター	16 GP	1d8	×2	8	殴打+刺突	単純	×
レイピア	40 GP	1d6	18～20／×2	3	刺突	軍用	●
シミター	30 GP	1d6	18～20／×2	4	斬撃	軍用	×
ショートボウ	60 GP	1d6	×3	2	刺突	軍用	―
ウォーハンマー	24 GP	1d8	×3	8	殴打	軍用	×

●大型武器（Large Weapons）※5

タイプ	標準価格（ゴールド）	ダメージ（※1）	クリティカルヒット	基本重量（ポンド）	ダメージタイプ（※2）	習熟	武器の妙技適用可（※3）
ダイアメイス	80GP	1d8/1d8	×2	20	殴打	特殊	×
ツーブレーデッドソード	200GP	1d8/1d8	19～20／×2	15	斬撃	特殊	×
ダブルアックス	60GP	1d8/1d8	×3	25	斬撃	特殊	×
ヘビーフレイル	30GP	1d10	19～20／×2	20	殴打	軍用	×
グレートアックス	40GP	1d12	×3	20	斬撃	軍用	×
グレートソード	100GP	2d6	19～20／×2	15	斬撃	軍用	×
ハルバード	20GP	1d10	×3	15	刺突＋斬撃	軍用	×
ロングボウ	75GP	1d8	×3	3	刺突	軍用	−
クォータースタッフ	2GP	1d6	×2	4	殴打	単純	×
サイズ	36GP	2d4	×4	12	刺突＋斬撃	特殊	×
スピア	2GP	1d8	×3	3	刺突	単純	×

※**1**：片手用武器を二つ装備している場合（二刀流状態）、逆手武器の方は筋力（STR）修正値によるダメージボーナスが通常の数値の半数となります。両手用武器を装備している場合、筋力（STR）修正値によるダメージボーナスは通常の1.5倍となります。ダメージの数値が2つ記されている武器は双頭武器（ダブル・ウェポン：頭、刃などを二つもつ武器）で、ラウンド毎の攻撃回数が通常の武器よりも1回多くなります。

※**2**：ダメージタイプ：武器が目標に与えるダメージの性質を表わし、殴打・刺突・斬撃のいずれかとなります。2種類のダメージタイプをもつ武器は、目標が片方のタイプにのみダメージ耐性をもっていたとしてもこれを無視してダメージを与えることができます（両方のダメージタイプに耐性をもっている場合にのみ、耐性が適用されます）。→P.127　3章「各種効果の解説」「ダメージ」

※**3**：特技《武器の妙技》（ウェポン・フィネッス）を習得していて、敏捷力（DEX）の能力修正値が筋力（STR）のものよりも高値である場合、「●」の近接武器を用いる場合は攻撃ロールに敏捷力（DEX）の修正値が用いられます。「×」は両手用の武器、「−」は飛び道具です。《武器の妙技》は片手で扱える近接武器にしか適用されません。また、ノーム／ハーフリングがレイピアを使用する場合には両手武器となり適用されません。

※**4**：ライトクロスボウ、ヘビークロスボウには特技《速射》の効果が適用されませんので御注意ください。

※**5**：種族がノーム、ハーフリングであるキャラクターは身体サイズが小型であるため、サイズが大型の武器を使用することはできず、またサイズが中型の武器は両手で扱う必要がありますので御注意ください。同様に、身体サイズが中型である種族はサイズが大型の武器は両手で扱う必要があります。

※TRPG版との相違点：TRPG版では《武器の妙技》は自身の身体サイズよりも小さい武器にしか適用されませんが、NWNでは身体サイズと同等以下の片手で扱える武器であれば適用されます。

■表９：鎧／盾一覧

アーマーステージ	ACへの防具ボーナス	アイテム例	DEXによるACボーナス上限（※１）	防具による判定ペナルティー（※２）	秘術呪文詠唱失敗確率（※３）	基本重量（ポンド）	標準価格（ゴールド）	分類（※４）
0	＋0	鎧なし	−	−	−	−	−	なし
1	＋1	パデッドアーマー	＋8	0	5%	10	5GP	軽装鎧
2	＋2	レザーアーマー	＋6	0	10%	15	10GP	軽装鎧
3	＋3	スタッデッドレザー ハイドアーマー	＋4	−1	20%	25	15GP	軽装鎧
4	＋4	チェインシャツ※5 スケイルメイル	＋4	−2	20%	25	100GP	中装鎧
5	＋5	チェインメイル ブレストプレート	＋2	−5	30%	40	150GP	中装鎧
6	＋6	スプリントメイル バンデッドメイル	＋1	−7	40%	45	200GP	重装鎧
7	＋7	ハーフプレート	＋1	−7	40%	50	600GP	重装鎧
8	＋8	フルプレート	＋1	−8	45%	50	1500GP	重装鎧
盾	＋1	スモールシールド	−	−1	5%	6	9GP	盾
盾	＋2	ラージシールド	−	−2	15%	15	50GP	盾
盾	＋3	タワーシールド	−	−10	50%	19.4	100GP	盾

※１：DEXによるACボーナス上限（Max Dex Bonus）：敏捷力（DEX）修正値によるアーマークラス（AC）へのボーナスに対し、装備している鎧の重さによって制限が課せられます。

※２：防具による判定ペナルティー（Armor Check Penalty）：鎧や盾を装備している場合、装備自体の重さや移動時に発する音、動作の制限などにより、一部の技能に鎧の種類に応じたペナルティーが課せられます。鎧と盾を両方装備している場合、ペナルティーは累積します。

・影響を受ける技能：〈隠れ身〉、〈忍び足〉、〈受け流し〉、〈すり〉、〈罠設置〉
・影響を受けない技能（紛らわしいもののみ）：〈罠解除〉、〈解錠〉、〈捜索〉、〈視認〉

※３：秘術呪文詠唱失敗率（Arcane Spell Failure）：バード、ソーサラー、ウィザードの呪文は鎧・盾を装備していると詠唱動作の妨げとなるため、一定確率で詠唱を失敗してしまう可能性が生じます。動作要素をもたないごく一部の呪文はこの限りではありません。鎧と盾を両方装備している場合、ペナルティーは累積します

※４：クラスがレンジャーであるキャラクターは、鎧未装備時もしくは軽装鎧の装備時に限り、特技《両手利き》および《二刀流》を習得しているものとして扱われ、両手に武器を装備した際の命中ペナルティーが大幅に軽減されます。

※TRPG版ルールとの相違点：NWNではゲームシステムの都合上、チェインシャツ（Chain Shirt）は中装鎧として扱われます。

■ 表10：二刀流時の命中ペナルティー

状態	利き手武器 (Primary Hand)	逆手武器 (Off Hand)
通常時	−6	−10
逆手武器が軽量の（武器サイズが使用者の身体サイズよりも小さい）ものである	−4	−8
《両手利き》の特技を習得済み	−6	−6
《二刀流》の特技を習得済み	−4	−8
逆手武器が軽量 かつ《両手利き》習得済み	−4	−4
《両手利き》習得済み かつ《二刀流》習得済み	−4	−4
逆手武器が軽量 かつ《両手利き》習得済み かつ《二刀流》習得済み	−2	−2

※クラスがレンジャーであるキャラクターは、鎧未装備時もしくは軽装鎧装備時に限り、特技《両手利き》および《二刀流》を習得しているものとして扱われ、両手に武器を装備した際の命中ペナルティーが大幅に軽減されます。

※逆手武器には筋力（STR）修正値によるダメージボーナスが通常の半数しか加算されません。ご注意ください。

■表11：〈伝承知識〉技能と鑑定可能アイテム価格

〈伝承知識〉修正値	鑑定可能なアイテムの最高価格（ゴールド）
1	10
2	50
3	100
4	150
5	200
6	300
7	400
8	500
9	1000
10	2500
11	3750
12	4800
13	6500
14	9500
15	13000
16	17000
17	20000
18	30000
19	40000
20	50000
21	60000
22	80000
23	100000
24	150000
25	200000
26	250000
27	300000
28	350000
29	400000
30	500000
31	30を超える技能修正値 1ポイント毎に＋100000

※〈伝承知識〉技能を使用するには、未鑑定アイテムのラジアルメニューから「調べる」を選択してください。〈伝承知識〉の技能修正値が充分高ければアイテムが鑑定され、その名称および能力が判明します。

※「アイデンティファイ」や「レジェンド・ロア」の呪文、ポーション・オブ・ロアなどのアイテムの効果によって一時的に〈伝承知識〉の技能修正値を上昇させることで、通常ならば鑑定不可能なアイテムの正体を見極めることができる場合があります。

■ 表12：〈魔法装置使用〉技能と使用可能アイテム

〈魔法装置使用〉技能修正値	クラス制限抵触アイテムの使用	種族制限抵触アイテムの使用	アライメント制限抵触アイテムの使用
1	1000 GP 以下	不可	不可
5	4800 GP 以下	1000 GP 以下	不可
10	20000 GP 以下	4800 GP 以下	1000 GP 以下
15	100000 GP 以下	20000 GP 以下	4800 GP 以下
20	100000 GP 以下	100000 GP 以下	20000 GP 以下
25	100000 GP 以下	100000 GP 以下	100000 GP 以下

※ 表中の金額は、使用可能となるアイテムの基本価格の上限を表わしています。

■表13：クラス別成長表

レベル	基本攻撃ボーナス（BAB）※1		
	バーバリアン、ファイター、パラディン、レンジャー	バード、クレリック、ドルイド、ローグ、モンク	ソーサラー、ウィザード
1	＋1	＋0	＋0
2	＋2	＋1	＋1
3	＋3	＋2	＋1
4	＋4	＋3	＋2
5	＋5	＋3	＋2
6	＋6／＋1	＋4	＋3
7	＋7／＋2	＋5	＋3
8	＋8／＋3	＋6／＋1	＋4
9	＋9／＋4	＋6／＋1	＋4
10	＋10／＋5	＋7／＋2	＋5
11	＋11／＋6／＋1	＋8／＋3	＋5
12	＋12／＋7／＋2	＋9／＋4	＋6／＋1
13	＋13／＋8／＋3	＋9／＋4	＋6／＋1
14	＋14／＋9／＋4	＋10／＋5	＋7／＋2
15	＋15／＋10／＋5	＋11／＋6／＋1	＋7／＋2
16	＋16／＋11／＋6／＋1	＋12／＋7／＋2	＋8／＋3
17	＋17／＋12／＋7／＋2	＋12／＋7／＋2	＋8／＋3
18	＋18／＋13／＋8／＋3	＋13／＋8／＋3	＋9／＋4
19	＋19／＋14／＋9／＋4	＋14／＋9／＋4	＋9／＋4
20	＋20／＋15／＋10／＋5	＋15／＋10／＋5	＋10／＋5

※1：基本攻撃ボーナス（BAB）

欄内に数字が２つ以上ある場合、キャラクターは１ラウンド間にその個数分、それぞれのボーナスで物理攻撃を繰り出すことができます（レベル20のファイターは、１ラウンドに合計４回、それぞれ＋20、＋15、＋10、＋5のボーナスで攻撃できます）。攻撃回数は基本攻撃ボーナスの大小によって決定されます。武器や呪文などによる攻撃ロールへのボーナスが、そのまま攻撃回数を増加させることはありません。

レベル	セービングスロー 不得意／得意 ※２	到達に必要な経験点 ※３	使用可能アイテム 最大単価 ※４	所持アイテム 最大合計価格※５
1	＋0／＋2	0	1,000	5,000
2	＋0／＋3	1,000	1,500	7,500
3	＋1／＋3	3,000	2,500	15,000
4	＋1／＋4	6,000	3,500	30,000
5	＋1／＋4	10,000	5,000	60,000
6	＋2／＋5	15,000	6,500	85,000
7	＋2／＋5	21,000	9,000	100,000
8	＋2／＋6	28,000	12,000	150,000
9	＋3／＋6	36,000	15,000	200,000
10	＋3／＋7	45,000	19,500	300,000
11	＋3／＋7	55,000	25,000	400,000
12	＋4／＋8	66,000	30,000	500,000
13	＋4／＋8	78,000	35,000	600,000
14	＋4／＋9	91,000	40,000	700,000
15	＋5／＋9	105,000	50,000	800,000
16	＋5／＋10	120,000	65,000	900,000
17	＋5／＋10	136,000	75,000	1,000,000
18	＋6／＋11	153,000	90,000	1,100,000
19	＋6／＋11	171,000	110,000	1,200,000
20	＋6／＋12	190,000	130,000	1,300,000

※２：セービングスロー

数値が２つあるうち、最初のものがそのクラスが不得意とするセービングスロー、後者が得意とするセービングスローの基本ボーナスとなり、これに各々対応する能力値の修正値（頑健セーブ（Fort）には耐久力（CON）修正値、反応セーブ（Ref）には敏捷力（DEX）修正値、意志セーブ（Will）には判断力（WIS）修正値）が加算されます。以下に各セービングスローを得意とするクラスを列挙します。記述の無いクラスはそのセービングスローが不得意となります。

頑健セーブ（Fort）……バーバリアン、クレリック、ドルイド、ファイター、モンク、パラディン、レンジャー
反応セーブ（Ref）……バード、モンク、ローグ
意志セーブ（Will）……バード、クレリック、ドルイド、モンク、ソーサラー、ウィザード

※３：到達に必要な経験点

マルチクラスキャラクターの場合、レベルアップに必要となる経験点は個々のクラスレベルではなく、キャラクターレベル（各クラスレベルの合計）によって決まります。

※４：使用可能アイテム最大単価

キャラクターが装備・使用できるアイテムの最大（基本）価格です。基本的に、より強力なアイテムほど価格が高くなっています。キャラクターレベルが不足しているため、装備／使用が不可能なアイテムは詳細解説文内に必要レベルが表示されます。なお、マルチプレイヤーモードにおいてはサーバー側でこの制限の使用／非使用の設定が可能となっています。

※５：所持アイテム最大合計価格

マルチプレイヤーサーバーの設定で「正規キャラクターのみ許可」（Enforce Legal Characters）の設定が有効になっている場合、所持品の合計価格がこの値を超えるキャラクターはサーバーに参加することができない（入場を拒否される）場合があります。

■表14：バードの習得呪文数および呪文使用回数

クラスレベル	1日の呪文レベルごと基本使用回数 ※						
	0	1	2	3	4	5	6
1	2	−	−	−	−	−	−
2	3	0	−	−	−	−	−
3	3	1	−	−	−	−	−
4	3	2	0	−	−	−	−
5	3	3	1	−	−	−	−
6	3	3	2	−	−	−	−
7	3	3	2	0	−	−	−
8	3	3	3	1	−	−	−
9	3	3	3	2	−	−	−
10	3	3	3	2	0	−	−
11	3	3	3	3	1	−	−
12	3	3	3	3	2	−	−
13	3	3	3	3	2	0	−
14	4	3	3	3	3	1	−
15	4	4	3	3	3	2	−
16	4	4	4	3	3	2	0
17	4	4	4	4	3	3	1
18	4	4	4	4	4	3	2
19	4	4	4	4	4	4	3
20	4	4	4	4	4	4	4

※バードの魅力（CHA）が12以上である場合、表中の基本使用回数にボーナスが加算されます。（→P.205　表3：「能力値」参照）

※基本使用回数が0である場合、そのレベルの使用回数に対して上述の魅力（CHA）によるボーナスがつく場合にのみ、使用回数が得られます。

クラスレベル	レベルごと習得呪文数						
	0	1	2	3	4	5	6
1	4	−	−	−	−	−	−
2	4	2	−	−	−	−	−
3	4	3	−	−	−	−	−
4	4	3	2	−	−	−	−
5	4	4	3	−	−	−	−
6	4	4	3	−	−	−	−
7	4	4	4	2	−	−	−
8	4	4	4	3	−	−	−
9	4	4	4	3	−	−	−
10	4	4	4	4	2	−	−
11	4	4	4	4	3	−	−
12	4	4	4	4	3	−	−
13	4	4	4	4	4	2	−
14	4	4	4	4	4	3	−
15	4	4	4	4	4	3	−
16	4	5	4	4	4	4	−
17	4	5	5	4	4	4	3
18	4	5	5	5	4	4	3
19	4	5	5	5	5	4	4
20	4	5	5	5	5	5	4

※魅力（CHA）修正値はバードの習得呪文数には影響しません。

※バードはレベルアップ時に習得呪文を選択しなおすことができます（すなわち、前回のレベルアップ時に習得した呪文を別のものと交換することができます）。

■ 表15：クレリックの呪文使用回数

クラスレベル	1日の呪文レベルごと基本使用回数 ※									
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	3	1	—	—	—	—	—	—	—	—
2	4	2	—	—	—	—	—	—	—	—
3	4	2	1	—	—	—	—	—	—	—
4	5	3	2	—	—	—	—	—	—	—
5	5	3	2	1	—	—	—	—	—	—
6	5	3	3	2	—	—	—	—	—	—
7	6	4	3	2	1	—	—	—	—	—
8	6	4	3	3	2	—	—	—	—	—
9	6	4	4	3	2	1	—	—	—	—
10	6	4	4	3	3	2	—	—	—	—
11	6	5	4	4	3	2	1	—	—	—
12	6	5	4	4	3	3	2	—	—	—
13	6	5	5	4	4	3	2	1	—	—
14	6	5	5	4	4	3	3	2	—	—
15	6	5	5	5	4	4	3	2	1	—
16	6	5	5	5	4	4	3	3	2	—
17	6	5	5	5	5	4	4	3	2	1
18	6	5	5	5	5	4	4	3	3	2
19	6	5	5	5	5	5	4	4	3	3
20	6	5	5	5	5	5	4	4	4	4

※クレリックの判断力（WIS）が12以上である場合、表中の基本使用回数にボーナスが加算されます（→P.205　表3「能力値」参照）。

■ 表16：クレリックの領域

領域名	呪文レベルごと・追加習得呪文 ※			
	特殊能力	1	2	3
風（Air）	アンデッド退散がエレメンタル系の対象にも有効（※2）			コール・ライトニング（D3）
動物（Animal）	サモン・クリーチャー系呪文で、より強力な生物が召喚		キャッツ・グレイス（B2、R2、S/W2）	トゥルー・シーイング（C5、D7、S/W6）
死（Death）	シャドー系のモンスターを召喚可能（サモン・シャドー）	ネガティブ・エナジーレイ（C2、S/W1）		
破壊(Destruction)	アンデッド退散で人造系の対象にもダメージ可能に			スティンキング・クラウド（S/W3）
地（Earth）	アンデッド退散がエレメンタル系の対象にも有効（※2）			
悪（Evil）	アンデッド退散が来訪者系の対象にも有効			ネガティブ・エナジーバースト（S/W3）
火（Fire）	アンデッド退散がエレメンタル系の対象にも有効（※2）			
善（Good）	アンデッド退散が来訪者系の対象にも有効			
治癒（Healing）	キュア系呪文使用時のヒットポイント回復量が1.5倍		キュア・シリアスウーンズ（B3、C3、D4、P4、R4）	
知識(Knowledge)	占術（Div）系を中心とした追加習得呪文多数	アイデンティファイ（B1、S/W1）	ノック（S/W2）	クレアオーディエンス/クレアヴォアイエンス（B3、S/W3）
魔術（Magic）	ソーサラー／ウィザード系の追加習得呪文多数	メイジ・アーマー（B1、S/W1）	メルフズ・アシッド・アロー（S/W2）	ネガティブ・エナジーバースト（S/W3）
植物（Plant）	アンデッド退散が蟲系の対象にも有効		バークスキン（D2）	
守護(Protection)	クレリック呪文「サンクチュアリ」の強化版で身を守る			
力（Strength）	自身の筋力（STR）を一時的に上昇させることができる			ディヴァイン・パワー（C4）
太陽（Sun）	アンデッド退散の成功確率および効果が上昇する		シアリング・ライト（C3）	
旅（Travel）	移動に関連した追加習得呪文多数	エンタングル（D1、R1）	ウェブ（S/W2）	フリーダム・オブ・ムーブメント（C4、D4、P4、R4）
欺き（Trickery）	ローグ系スキルを一時的に上昇させることができる		インヴィジビリティ（B2、R2、S/W2）	インヴィジビリティ・スフィア（B3、S/W3）
戦（War）	攻防両面での戦闘能力を一時的に上昇させることができる			
水（Water）	アンデッド退散がエレメンタル系の対象にも有効（※2）			ポイズン（C4、D3）

※1：カッコ内はその呪文を通常習得するクラスおよびレベル。B=バード、C=クレリック、D=ドルイド、P=パラディン、R=レンジャー、S/W=ソーサラー／ウィザード。

領域名	呪文レベルごと・追加習得呪文 ※			
	4	5	6	7
風（Air）			チェイン・ライトニング（S/W6）	
動物（Animal）		ポリモーフ・セルフ（R4、S/W4）		
死（Death）	ファンタズマル・キラー（S/W4）	エナーベーション（S/W4）		
破壊(Destruction)			アシッド・フォグ（S/W6）	
地（Earth）	ストーンスキン（D4、S/W4）	エナジー・バッファー（B6、D6、S/W5）		
悪（Evil）		エナーベーション（S/W4）		
火（Fire）	ウォール・オブ・ファイアー（D5、S/W4）	エナジー・バッファー（B6、D6、S/W5）		
善（Good）	ストーンスキン（D4、S/W4）	レッサー・プレイナー・バインディング（S/W5）		
治癒（Healing）		ヒール（C6、D7）		
知識(Knowledge)	トゥルー・シーイング（C5、D7、S/W4）	レジェンド・ロア（B4、S/W6）		
魔術（Magic）	ストーンスキン（D4、S/W4）	アイス・ストーム（B6、D5、S/W4）		
植物（Plant）				クリーピング・ドゥーム（D7）
守護（Protection）	マイナー・グローブ・オブ・インヴァルネラビリティ（S/W4）	エナジー・バッファー（B6、D6、S/W5）		
力（Strength）	ストーンスキン（D4、S/W4）			
太陽（Sun）				サンビーム（C8、D8）
旅（Travel）	スロー（B3、S/W3）	ヘイスト（B3、S/W3）		
欺き（Trickery）		インプルーブド・インヴィジビリティ（B4、S/W4）		
戦（War）				オーラ・オブ・ヴァイタリティ（D7）
水（Water）		アイス・ストーム（B6、D5、S/W4）		

※TRPG版との相違点：元ルールでは領域に対応した系統（水の領域ならウォーターエレメンタルのみ、など）の対象にしかアンデッド退散の効果が現れませんが、NWNでは元素系の領域を1種類選択していれば、全元素（風、土、火、水）のエレメンタル系の対象に効果を及ぼすことができます。

■ 表 17：ドルイドの呪文使用回数

クラスレベル	1日の呪文レベルごと基本使用回数 ※									
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	3	1	−	−	−	−	−	−	−	−
2	4	2	−	−	−	−	−	−	−	−
3	4	2	1	−	−	−	−	−	−	−
4	5	3	2	−	−	−	−	−	−	−
5	5	3	2	1	−	−	−	−	−	−
6	5	3	3	2	−	−	−	−	−	−
7	6	4	3	2	1	−	−	−	−	−
8	6	4	3	3	2	−	−	−	−	−
9	6	4	4	3	2	1	−	−	−	−
10	6	4	4	3	3	2	−	−	−	−
11	6	5	4	4	3	2	1	−	−	−
12	6	5	4	4	3	3	2	−	−	−
13	6	5	5	4	4	3	2	1	−	−
14	6	5	5	4	4	3	3	2	−	−
15	6	5	5	5	4	4	3	2	1	−
16	6	5	5	5	4	4	3	3	2	−
17	6	5	5	5	5	4	4	3	2	1
18	6	5	5	5	5	4	4	3	3	2
19	6	5	5	5	5	5	4	4	3	3
20	6	5	5	5	5	5	4	4	4	4

※ドルイドの判断力（WIS）が12以上である場合、表中の基本使用回数にボーナスが加算されます。
（→P.205　表3「能力値」）

■ 表 18：ファイターのボーナス特技

特技名	概要解説
《両手利き》(Ambidexterity)	両手に武器を装備した場合に課せられる攻撃ロールへのペナルティー（利き手武器に対し−6、逆手武器に対し−10）を軽減し、利き手武器、逆手武器とも−6のペナルティーとなる。**前提条件：敏捷力（DEX）15以上**
《狙い定めた一撃》(Called Shot)	目標の腕を攻撃して命中にペナルティーを課すか、脚を攻撃して移動力・敏捷力（DEX）を低下させることができる。**前提条件：基本攻撃ボーナス（BAB）＋1以上**
《薙ぎ払い》(Cleave)	敵を倒した場合、自動的に近くの敵に同条件での攻撃を繰り出す。**前提条件：筋力（STR）13以上、《強打》習得済み**
《矢止め》(Deflect Arrows)	ラウンド毎に1回、飛び道具攻撃に対し回避を試みることができる。**前提条件：敏捷力（DEX）13以上、《素手攻撃強化》習得済み**
《武器落とし》(Disarm)	攻撃により、目標が使用している武器を落とさせることができる。**前提条件：知力（INT）13以上**
《回避》(Dodge)	敵1体に対し、アーマークラスに＋1のボーナスを得ることができる。**前提条件：敏捷力（DEX）13以上**
《クリティカル強化》(Improved Critical)	特定の種類の武器について、クリティカル可能域（攻撃ロールにて、クリティカルヒット発生の可能性を生じる振り目の範囲）を通常の2倍に拡大する。装備可能な武器に対してのみ習得できる。**前提条件：基本攻撃ボーナス（BAB）＋8以上**
《武器落とし強化》(Improved Disarm)	《武器落とし》と同様だが成功率がより高く、機会攻撃（AoO）を誘発しない。**前提条件：知力（INT）13以上、《武器落とし》習得済み**

特技名	概要解説
《打ち倒し強化》(Improved Knockdown)	《打ち倒し》と同様だが、使用者の身体サイズが本来のものより１つ上のサイズとして判定される（使用者はこれにより《打ち倒し》の判定に＋４のボーナスを得る）。**前提条件：知力（INT）１３以上、基本攻撃ボーナス（BAB）＋７以上、《打ち倒し》習得済み**
《受け流し強化》(Improved Parry)	〈受け流し〉技能判定に＋４の技量ボーナスを得ることができる。**前提条件：知力（INT）１３以上**
《強打強化》(Improved Power Attack)	攻撃ロールに－１０のペナルティー、ダメージに＋１０のボーナスにて近接攻撃を行なうことができる。**前提条件：筋力（STR）１３以上、《強打》習得済み**
《二刀流強化》(Improved Two-Weapon Fighting)	逆手武器による攻撃回数が１回増加する。**前提条件：基本攻撃ボーナス（BAB）＋９以上、《両手利き》および《二刀流》習得済み**
《素手攻撃強化》(Improved Unarmed Strike)	武器をもつ敵に対し素手での攻撃を加えても、機会攻撃（AoO）を誘発しなくなる。
《打ち倒し》(Knockdown)	目標を転倒させようと試みる。転倒状態となった敵は一時的に行動・攻撃が不可能になり、近接攻撃の命中を受けやすくなる（飛び道具攻撃は逆に命中しにくくなる）。
《強行突破》(Mobility)	機会攻撃（AoO）を誘発した場合、その攻撃に対してアーマークラスに＋４の回避ボーナスを得ることができる。**前提条件：敏捷力（DEX）１３以上、《回避》習得済み**
《近距離射撃》(Point Blank Shot)	近接戦闘中の目標に遠隔攻撃をする場合に通常課せられる、攻撃ロールに対する－４のペナルティーを無効にでき、また目標が15フィート以内に位置している場合はさらに攻撃ロールおよびダメージにそれぞれ＋１のボーナスを得る。
《強打》(Power Attack)	攻撃ロールに－５のペナルティー、ダメージに＋５のボーナスにて近接攻撃を行なうことができる。**前提条件：筋力（STR）１３以上**
《速射》(Rapid Shot)	遠隔攻撃のによるラウンド毎の攻撃回数を１増加させる。増加分の攻撃判定は基本攻撃ボーナス（BAB）の最大値にて行なわれるが、同ラウンド内の攻撃ロールには全て－２のペナルティーが課せられる。**前提条件：敏捷力（DEX）１３以上、《近距離射撃》習得済み**
《朦朧化打撃》(Stunning Fist)	目標を３ラウンド間、金縛り状態に陥らせることができる。**前提条件：敏捷力（DEX）１３以上、判断力（WIS）１３以上、基本攻撃ボーナス（BAB）＋８以上、《素手攻撃強化》習得済み**
《二刀流》(Two-Weapon Fighting)	両手に武器を装備した場合に課せられる攻撃ロールへのペナルティー（利き手武器に対し－６、逆手武器に対し－１０）を軽減し、利き手武器が－４、逆手武器が－８のペナルティーとなる。
《武器の妙技》(Weapon Finesse)	筋力（STR）修正値よりも敏捷力（DEX）修正値の方が高値である場合、重量の軽い武器（ダガー、カマ、ククリ、ハンマー、ハンドアックス、メイス、レイピア、ショートソード、シックルおよび素手での攻撃）を使用した攻撃判定に敏捷力（DEX）修正値の方を用いることができる。**前提条件：基本攻撃ボーナス（BAB）＋１以上**
《武器熟練》(Weapon Focus)	特定の種類の武器の使用時に攻撃ロールに＋１のボーナスを得る。この特技は使用可能な（習熟している）武器についてのみ習得でき、別個の武器に対してであれば複数回の習得が可能である（同一種類の武器に対する複数回の習得はできない）。**前提条件：基本攻撃ボーナス（BAB）＋１以上**
《武器開眼》(Weapon Specialization)	特定の種類の武器の使用時にダメージに＋２のボーナスを得る。この特技は《武器熟練》を習得済みである武器についてのみ習得でき、別の武器に対してであれば複数回の習得が可能である（同一種類の武器に対する複数回の習得はできない）。**前提条件：ファイターのクラスレベル１以上、基本攻撃ボーナス（BAB）＋４以上**

※ファイターは通常（キャラクター作成時および３の倍数レベル時に）習得する特技に加えて、偶数クラスレベル（2/4/6/8/10/12/14/16/18/20）に到達した際に上記のうちのいずれかの特技を習得することができます。個々の特技の詳細は→P.98　３章「特技一覧」の項をご覧ください。

■表19：モンクの各種能力成長表

クラスレベル	素手／カマ使用時の基本攻撃ボーナス（BAB） ※1	カマ以外の武器使用時の基本攻撃ボーナス（BAB）	素手攻撃によるダメージ ※2	ACボーナス ※3	移動速度
1	＋0	＋0	1d6／1d4	＋0	100%
2	＋1	＋1	1d6／1d4	＋0	100%
3	＋2	＋2	1d6／1d4	＋0	110%
4	＋3	＋3	1d8／1d6	＋0	110%
5	＋3	＋3	1d8／1d6	＋1	110%
6	＋4／＋1	＋4	1d8／1d6	＋1	120%
7	＋5／＋2	＋5	1d8／1d6	＋1	120%
8	＋6／＋3	＋6／＋1	1d10／1d8	＋1	120%
9	＋6／＋3	＋6／＋1	1d10／1d8	＋1	130%
10	＋7／＋4／＋1	＋7／＋2	1d10／1d8	＋2	130%
11	＋8／＋5／＋2	＋8／＋3	1d10／1d8	＋2	130%
12	＋9／＋6／＋3	＋9／＋4	1d12／1d10	＋2	140%
13	＋9／＋6／＋3	＋9／＋4	1d12／1d10	＋2	140%
14	＋10／＋7／＋4／＋1	＋10／＋5	1d12／1d10	＋2	140%
15	＋11／＋8／＋5／＋2	＋11／＋6／＋1	1d12／1d10	＋3	145%
16	＋12／＋9／＋6／＋3	＋12／＋7／＋2	1d20／2d6	＋3	145%
17	＋12／＋9／＋6／＋3	＋12／＋7／＋2	1d20／2d6	＋3	145%
18	＋13／＋10／＋7／＋4／＋1	＋13／＋8／＋3	1d20／2d6	＋3	150%
19	＋14／＋11／＋8／＋5／＋2	＋14／＋9／＋4	1d20／2d6	＋3	150%
20	＋15／＋12／＋9／＋6／＋3	＋15／＋10／＋5	1d20／2d6	＋4	150%

※1：基本攻撃ボーナス（BAB）：モンクは素手での攻撃時もしくはカマ使用時の方が1ラウンド毎の攻撃回数が多くなります。なお、鎧を装備すると素手／カマでも通常通りの攻撃回数となります。

※2：素手攻撃によるダメージ：最初の数字は身体サイズが中型もしくは大型であるモンク、後の数字は身体サイズが小型のモンクの場合のダメージを表わしています。なお、モンクが鎧を装備すると素手のダメージは通常どおりの1d2となります。

※3：ACボーナス：モンクが鎧を装備するとこのボーナス（および判断力（WIS）修正値によるACボーナス）は無効となります。

■ 表 20 ：ローグのボーナス特技

特技名	概要解説
《負傷打撃》(Crippling Strike)	急所攻撃が目標に命中した場合、通常のダメージに加えて目標の筋力（STR）にも2ポイントのダメージを与える。
《追い討ち》(Opportunist)	機会攻撃（AoO）を繰り出す際に攻撃ロールに＋４のボーナスを得る。
《技能体得》(Skill Mastery)	戦闘中であっても、〈罠解除〉、〈解錠〉、〈罠設置〉の技能判定にて 出目20（Take 20、時間をかけることで技能判定ロールで自動的に 20 の振り目を得ること）を行なうことができる。
《心術破り》(Slippery Mind)	精神に影響を及ぼす呪文などに対しローグがセービングスロー（大抵は意志セーブ））に失敗した場合、セービングスローを再度試みることができ、２度目に成功した場合はセービングスローが成功したものとして効果を回避／軽減できる。
《身かわし強化》(Improved Evasion)	他のクラスでは、呪文（ファイアーボールなど）の効果を受けた場合に反応セーブ（Ref）を成功させると受けるダメージが半減されるが、ローグはセーブ成功によりダメージを完全に回避することができ、さらにセーブ失敗時にも通常の半分のダメージしか受けずにすむ。
《防御ロール》(Defensive Roll)	致命傷となる（ヒットポイントが１未満になってしまうような）近接攻撃・遠隔攻撃の命中を受けた場合、受けるはずのダメージの総量を難易度（DC）として反応セーブを行い、成功時はダメージを半減させることができる（注：それでも残りヒットポイントによっては死を免れないこともある）。ローグが立ちすくみ状態であった場合や、呪文によるダメージに対しては、この特技は効果を発揮しない。

※ローグは通常（キャラクター作成時および３の倍数レベル時に）習得する特技に加えて、クラスレベルが 10、13、16、19 に到達した際に上記のうちのいずれかの特技を習得することができます。個々の特技の詳細については →P.98 3章「特技一覧」の項をご覧ください。

■ 表21 ：パラディンおよびレンジャーの呪文使用回数

※パラディン／レンジャーの判断力（WIS）が 12 以上である場合、表中の基本使用回数にボーナスが加算されます（→P.205 表３「能力値」）。

※基本使用回数が０である場合、そのレベルの使用回数に対して上述の判断力（WIS）によるボーナスがつく場合にのみ、使用回数が得られます。

クラスレベル	1日の呪文レベルごと基本使用回数 ※			
	1	2	3	4
1	—	—	—	—
2	—	—	—	—
3	—	—	—	—
4	0	—	—	—
5	0	—	—	—
6	1	—	—	—
7	1	—	—	—
8	1	0	—	—
9	1	0	—	—
10	1	1	—	—
11	1	1	0	—
12	1	1	1	—
13	1	1	1	—
14	2	1	1	0
15	2	1	1	1
16	2	2	1	1
17	2	2	2	1
18	3	2	2	1
19	3	3	3	2
20	3	3	3	3

■表 22：ソーサラーの呪文使用回数および習得呪文数

クラスレベル	1日の呪文レベルごと基本使用回数 ※									
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	5	3	–	–	–	–	–	–	–	–
2	6	4	–	–	–	–	–	–	–	–
3	6	5	–	–	–	–	–	–	–	–
4	6	6	3	–	–	–	–	–	–	–
5	6	6	4	–	–	–	–	–	–	–
6	6	6	5	3	–	–	–	–	–	–
7	6	6	6	4	–	–	–	–	–	–
8	6	6	6	5	3	–	–	–	–	–
9	6	6	6	6	4	–	–	–	–	–
10	6	6	6	6	5	3	–	–	–	–
11	6	6	6	6	6	4	–	–	–	–
12	6	6	6	6	6	5	3	–	–	–
13	6	6	6	6	6	6	4	–	–	–
14	6	6	6	6	6	6	5	3	–	–
15	6	6	6	6	6	6	6	4	–	–
16	6	6	6	6	6	6	6	5	3	–
17	6	6	6	6	6	6	6	6	4	–
18	6	6	6	6	6	6	6	6	5	3
19	6	6	6	6	6	6	6	6	6	4
20	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6

※ソーサラーの魅力（CHA）が 12 以上である場合、表中の基本使用回数にボーナスが加算されます。
（→ P.205　表３「能力値」）

クラスレベル	レベルごと習得呪文数（合計）									
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	4	2	–	–	–	–	–	–	–	–
2	4	2	–	–	–	–	–	–	–	–
3	4	3	–	–	–	–	–	–	–	–
4	4	3	1	–	–	–	–	–	–	–
5	4	4	2	–	–	–	–	–	–	–
6	4	4	2	1	–	–	–	–	–	–
7	4	5	3	2	–	–	–	–	–	–
8	4	5	3	2	1	–	–	–	–	–
9	4	5	4	3	2	–	–	–	–	–
10	4	5	4	3	2	1	–	–	–	–
11	4	5	5	4	3	2	–	–	–	–
12	4	5	5	4	3	2	1	–	–	–
13	4	5	5	4	4	3	2	–	–	–
14	4	5	5	4	4	3	2	1	–	–
15	4	5	5	4	4	4	3	2	–	–
16	4	5	5	4	4	4	3	2	1	–
17	4	5	5	4	4	4	3	3	2	–
18	4	5	5	4	4	4	3	3	2	1
19	4	5	5	4	4	4	3	3	3	2
20	4	5	5	4	4	4	3	3	3	3

※魅力（CHA）修正値はソーサラーの習得呪文数には影響しません。また、レベルアップ時に習得呪文を選択しなおすことができます（前回のレベルアップ時に習得した呪文を別のものと交換することができます）。

■表23：ウィザードの呪文使用回数

クラスレベル	1日の呪文レベルごと基本使用回数 ※									
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	3	1	—	—	—	—	—	—	—	—
2	4	2	—	—	—	—	—	—	—	—
3	4	2	1	—	—	—	—	—	—	—
4	4	3	2	—	—	—	—	—	—	—
5	4	3	2	1	—	—	—	—	—	—
6	4	3	3	2	—	—	—	—	—	—
7	4	4	3	2	1	—	—	—	—	—
8	4	4	3	3	2	—	—	—	—	—
9	4	4	4	3	2	1	—	—	—	—
10	4	4	4	3	3	2	—	—	—	—
11	4	4	4	4	3	2	1	—	—	—
12	4	4	4	4	3	3	2	—	—	—
13	4	4	4	4	4	3	2	1	—	—
14	4	4	4	4	4	3	3	2	—	—
15	4	4	4	4	4	4	3	2	1	—
16	4	4	4	4	4	4	3	3	2	—
17	4	4	4	4	4	4	4	3	2	1
18	4	4	4	4	4	4	4	3	3	2
19	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3
20	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4

※ウィザードの知力（INT）が12以上である場合、表中の基本使用回数にボーナスが加算されます（→P.205　表3「能力値」）。

※ウィザードはレベルアップするたびに、使用可能レベルの呪文のうち任意のものを２つ習得することができます。また、入手したスクロール（巻物）を書き写すことでも呪文を習得します。スペシャリスト・ウィザードは禁止系統の呪文を習得／使用することはできませんので御注意ください。

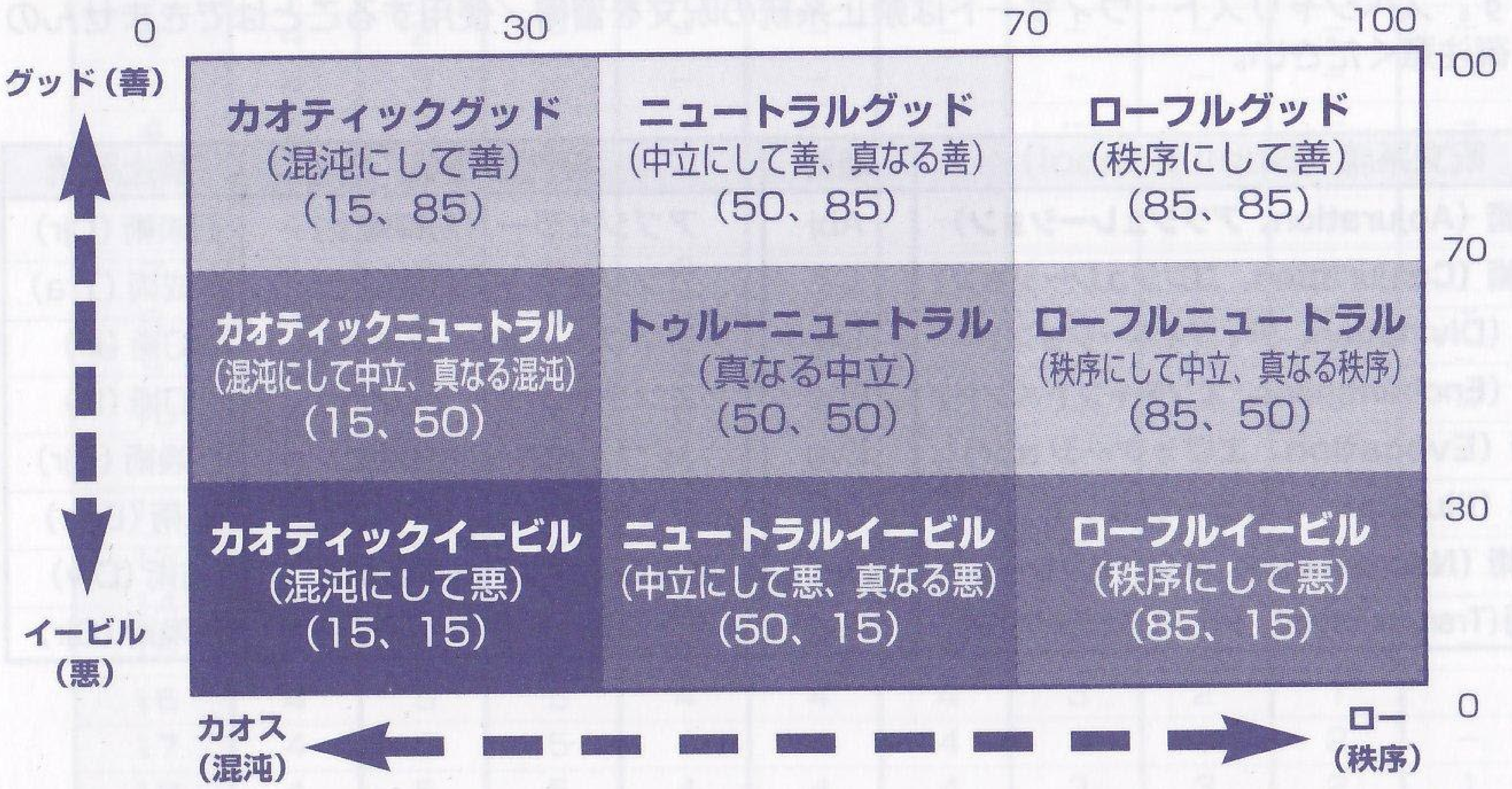
呪文系統（Spell School）	略称	専門術者名	禁止系統
防御術（Abjuration、アブジュレーション）	Abj	アブジュラー（防御術士）	召喚術（Cjr）
召喚術（Conjuration、コンジュレーション）	Cjr	コンジュラー（召喚術士）	変成術（Tra）
占術（Divination、ディヴィネーション）	Div	ディヴァイナー（占術士）	幻術（Ill）
心術（Enchantment、エンチャントメント）	Enc	エンチャンター（心術士）	幻術（Ill）
力術（Evocation、エヴォケーション）	Evo	イヴォーカー（力術士）	召喚術（Cjr）
幻術（Illusion、イリュージョン）	Ill	イリュージョニスト（幻術士）	心術（Enc）
死霊術（Necromancy、ネクロマンシー）	Nec	ネクロマンサー（死霊術士）	占術（Div）
変成術（Transmutation、トランスミューテーション）	Tra	トランスミューター（変成術士）	召喚術（Cjr）

■ 表24：ウィザードのボーナス特技

特技名	概要解説
《戦闘発動》(Combat Casting)	至近距離内に敵がいる場合の〈精神集中〉技能判定への－４のペナルティーを相殺する。**前提条件：レベル１呪文の詠唱が可能であること**
《呪文威力強化》(Empower Spell)	呪文効果のダメージなどのランダム数値部分の振り目を通常の1.5倍に引き上げる。**前提条件：レベル２呪文の詠唱が可能であること**
《呪文持続時間延長》(Extend Spell)	呪文の持続時間を通常の２倍に延長する。**前提条件：レベル１呪文の詠唱が可能であること**
《呪文威力最大化》(Maximize Spell)	呪文効果のダメージなどのランダム数値部分の振り目を最大値に固定する。**前提条件：レベル３呪文の詠唱が可能であること**
《呪文高速化》(Quicken Spell)	呪文を瞬時に詠唱し、すぐに別の行動をとることができる。**前提条件：レベル４呪文の詠唱が可能であること**
《呪文音声省略》(Silent Spell)	呪文の音声要素を省略することで、沈黙状態でも詠唱可能にする。**前提条件：レベル１呪文の詠唱が可能であること**
《呪文熟練》(Spell Focus)	特定の系統の呪文について、敵に対して唱えた場合のセービングスローの難易度（DC）に＋２のボーナス。**前提条件：レベル１呪文の詠唱が可能であること**
《抵抗破り》(Spell Penetration)	呪文の目標が呪文抵抗能力をもっている場合、それを打ち破るための術者レベル判定に＋２のボーナス。**前提条件：レベル１呪文の詠唱が可能であること**
《呪文動作省略》(Still Spell)	呪文の動作要素を省略することで、鎧／盾による秘術呪文失敗率を無視して詠唱できる。**前提条件：レベル１呪文の詠唱が可能であること**

※ウィザードは通常（キャラクター作成時および３の倍数レベル時に）習得する特技に加えて、クラスレベルが５の倍数（5、10、15、20）に到達した際に上記のうちのいずれかの特技を習得することができます。個々の特技の詳細については→P.98　３章「特技一覧」の項をご覧ください。

■ 表25：アライメント（属性）の区分



カッコ内の数値は、各アライメントの初期（キャラクター作成時）のアライメントポイントをロー（秩序）／カオス（混沌）軸、グッド（善）／イービル（悪）軸の順で表わしています。クラスによってはアライメント制限をもつものが存在します。冒険中の言動等によりキャラクターのアライメントが制限に抵触するものに変化した場合、そのクラスとしてレベルアップが（一時的に）できなくなる場合があります（→P.52　３章「クラス」）。個々のアライメントの詳細については→P.80　３章「アライメント」をご覧ください。

■ 表 26 ：種族と身体サイズ

種族	適正クラス	能力値への修正	身体サイズ	武器の使用
人間	いずれでも可	なし	中型	サイズが中型までの武器を片手、サイズが大型の武器を両手で使用できる。二刀流時にサイズが超小型もしくは小型の武器を逆手に装備すると、攻撃ロールへのペナルティーが軽減される。
ドワーフ	ファイター	耐久力（CON）＋2 魅力（CHA）－2	中型	
エルフ	ウィザード	敏捷力（DEX）＋2 耐久力（CON）－2	中型	
ハーフエルフ	いずれでも可	なし	中型	
ハーフオーク	バーバリアン	筋力（STR）＋2 知力（INT）－2 魅力（CHA）－2	中型	
ノーム	ウィザード	耐久力（CON）＋2 筋力（STR）－2	小型	サイズが超小型もしくは小型の武器を片手、サイズが中型の武器を両手で使用できる。サイズが大型の武器を使用することはできない。二刀流時にサイズが超小型の武器を逆手に装備すると、攻撃ロールへのペナルティーが軽減される。
ハーフリング	ローグ	敏捷力（DEX）＋2 筋力（STR）－2	小型	

※ノーム、ハーフリングは大型の武器が扱えない反面、その小柄な身体により全ての攻撃ロールとアーマークラスに＋１、〈隠れ身〉技能に＋４の種族ボーナスを得ます。

※個々の種族の詳細については→P.45　３章「種族」を御参照ください。

※適性クラスの影響については→P.174　３章「マルチクラスキャラクター」を御参照ください。

■ 表27：技能一覧

技能名	バーバリアン	バード	クレリック	ドルイド	ファイター	モンク	パラディン	レンジャー	ローグ	ソーサラー	ウィザード	鎧・盾の影響	未習得技能判定	対応能力値
〈動物共感〉(Animal Empathy)	×	×	×	●	×	×	×	●	×	×	×	×	不	魅力（CHA）
〈精神集中〉(Concentration)	△	●	●	●	●	●	●	●	△	●	●	×	可	耐久力（CON）
〈罠解除〉(Disable Trap)	△	△	△	△	△	△	△	△	●	△	△	×	不	知力（INT）
〈不動〉(Discipline)	●	●	△	△	●	△	△	△	△	△	△	×	可	筋力（STR）
〈治療〉(Heal)	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	×	可	判断力（WIS）
〈隠れ身〉(Hide)	△	●	△	△	△	●	△	●	●	△	△	●	可	敏捷力（DEX）
〈聞き耳〉(Listen)	●	●	△	△	△	●	△	●	●	△	△	×	可	判断力（WIS）
〈伝承知識〉(Lore)	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	×	可	知力（INT）
〈忍び足〉(Move Silently)	△	●	△	△	△	●	△	●	●	△	△	●	可	敏捷力（DEX）
〈解錠〉(Open Lock)	△	△	△	△	△	△	△	△	●	△	△	×	不	敏捷力（DEX）
〈受け流し〉(Move Silently)	●	●	●	●	●	●	●	●	●	△	△	●	可	敏捷力（DEX）
〈芸能〉(Perform)	×	●	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	可	魅力（CHA）
〈説得〉(Persuade)	●	●	●	△	●	●	△	●	●	△	△	×	可	魅力（CHA）
〈すり〉(Pick Pocket)	△	●	△	△	△	△	△	△	●	△	△	●	不	敏捷力（DEX）
〈捜索〉(Search)	△	△	△	△	△	△	△	●	●	△	△	×	可	知力（INT）
〈罠設置〉(Set Trap)	△	△	△	△	△	△	△	●	●	△	△	●	不	敏捷力（DEX）
〈呪文学〉(Spellcraft)	△	●	●	●	△	△	△	△	△	●	●	×	不	知力（INT）
〈視認〉(Spot)	△	△	△	△	△	△	△	●	●	△	△	×	可	判断力（WIS）
〈挑発〉(Taunt)	●	●	△	△	△	△	●	△	△	△	△	×	可	魅力（CHA）
〈魔法装置使用〉(Use Magic Device)	×	●	×	×	×	×	×	×	●	×	×	×	不	魅力（CHA）

〈動物共感〉(Animal Empathy)	動物（アニマル）、野獣（ビースト）、魔獣（マジカル・ビースト）系の対象を支配して仲間として従わせることができる。
〈精神集中〉(Concentration)	ダメージによる呪文詠唱の中断、および〈挑発〉技能の効果を防ぐことができる。
〈罠解除〉(Disable Trap)	罠の難易度判定（DC－7）、印づけ（DC－5）、解除（DCそのまま）および回収（DC＋10）を行なうことができる。
〈不動〉(Discipline)	敵が使用してくる武器落とし、《狙い定めた一撃》、《打ち倒し》などの特殊攻撃の効果を無効にすることができる。
〈治療〉(Heal)	アイテム「治療用具」を使用してヒットポイントの回復、病気／毒の治療を行なうことができる。
〈隠れ身〉(Hide)	敵の〈視認〉技能判定を対抗判定とし、成功時には敵の視界内に入っても姿を見られずにすむ。
〈聞き耳〉(Listen)	敵の〈忍び足〉技能判定を対抗判定とし、成功時には対象の存在を探知し、攻撃等の目標に指定することができるようになる。
〈伝承知識〉(Lore)	十分な技能修正値を有していれば、所持品画面から未鑑定アイテムを「調べる」ことで鑑定できる。→表11：〈伝承知識〉技能と鑑定可能アイテム価格
〈忍び足〉(Move Silently)	敵の〈聞き耳〉技能判定を対抗判定とし、成功時には敵の可聴範囲内でも気づかれずに移動できる。
〈解錠〉(Open Lock)	鍵の難易度（DC）を目標とした技能判定を成功させることで鍵を開けることができる。アイテム「盗賊道具」を併用することで判定にボーナスを得ることができる。
〈受け流し〉(Move Silently)	敵の攻撃ロールを対抗判定として技能判定を成功させることで攻撃を受け流し、無効にすることができる。自分のラウンド毎の攻撃回数と同数までの攻撃を毎ラウンド受け流すことができる。技能判定の値が敵の攻撃ロールの結果を10以上 上回った場合は相手の隙を突いて反撃する。
〈芸能〉(Perform)	技能修正値の大小がバードの歌の効果を決定する。→P.65 3章「クラスごとの特殊能力」
〈説得〉(Persuade)	会話相手の意見を変えさせたり、さらなる情報を明かさせたりすることができる。会話時に「説得」の表記が伴った選択肢を選ぶことで自動的に使用される。
〈すり〉(Pick Pocket)	他のキャラクター／NPCの所持品欄中からアイテムを密かに奪取することができる。対抗判定は相手の〈視認〉判定で、①すりに成功するか、②相手に気づかれるか、の2回の判定を行い、片方でも失敗すると相手に気づかれてしまう。
〈捜索〉(Search)	周囲に仕掛けられている罠を探知することができる。判定は常時行なわれるが、探知モードを有効にしていないと発見確率が低下する（ただし、種族がエルフの場合は、常に探知モードが有効なものとして扱われる）。
〈罠設置〉(Set Trap)	「罠キット」を用いて罠を設置することができる。技能判定結果が罠キットの難易度（DC）を10以上下回ると罠が発動してしまう。
〈呪文学〉(Spellcraft)	他のキャラクターの詠唱した呪文の名称を識別することができる（呪文相殺を試みる際に重要）。また、5ランク取得するごとに対呪文セービングスローにボーナスを得る。
〈視認〉(Spot)	敵の〈隠れ身〉技能判定を対抗判定とし、成功時には対象の存在を探知し、攻撃等の目標に指定することができるようになる。
〈挑発〉(Taunt)	敵の〈精神集中〉技能判定を対抗判定とし、成功時には対象のアーマークラスにペナルティーを与え、呪文詠唱に30％の失敗確率を課すことができる。
〈魔法装置使用〉(Use Magic Device)	本来使用できないはずの魔法のアイテムを使用／装備することができる。→表12：〈魔法装置使用〉技能と使用可能アイテム

●：**クラス技能**　技能ポイント1点で1ランク取得可能。最大ランク数はキャラクターレベル＋3。

△：**クラス外技能**　技能ポイント2点で1ランク取得可能。最大ランク数は（キャラクターレベル＋3）／2（端数切捨）。

×：特定クラスの専門技能であるため、取得不可能。

■ 表 28：特技の種類

	特技名	概要解説
戦闘関連（Combat Feats）	《両手利き》（Ambidexterity）	二刀流時に逆手武器の命中（攻撃ロール）ペナルティーを４軽減。 **前提条件：**敏捷力（DEX）15以上
	《薙ぎ払い》（Cleave）	敵を倒した場合、自動的に近くの敵に同条件での攻撃を繰り出す。 **前提条件：**筋力（STR）13以上、《強打》習得済み
	《クリティカル強化》（Improved Critical）	特定の種類の武器について、クリティカル可能域を通常の２倍に拡大。装備可能な武器に対してのみ習得できる。 **前提条件：**基本攻撃ボーナス（BAB）＋８以上
	《受け流し強化》（Improved Parry）	《受け流し》技能判定に＋４の技量ボーナス。 **前提条件：**知力（INT）13以上
	《二刀流強化》（Improved Two-Weapon Fighting）	逆手武器による攻撃回数が１回増加。 **前提条件：**基本攻撃ボーナス（BAB）＋９以上、《両手利き》および《二刀流》習得済み
	《素手攻撃強化》（Improved Unarmed Strike）	武器をもつ敵に対し素手で攻撃しても、機会攻撃（AoO）を誘発しない。
	《近距離射撃》（Point Blank Shot）	近接戦闘中の目標に遠隔攻撃をする場合に課せられる、－４の攻撃ペナルティーを無効にし、目標が15フィート以内にいる場合は攻撃ロールおよびダメージにそれぞれ＋１のボーナス。
	《二刀流》（Two-Weapon Fighting）	二刀流時に利き手武器、逆手武器の命中（攻撃ロール）ペナルティーをそれぞれ２軽減。
	《武器の妙技》（Weapon Finesse）	筋力（STR）修正値よりも敏捷力（DEX）修正値の方が高い場合、重量の軽い武器（ダガー、カマ、ククリ、ハンマー、ハンドアックス、メイス、レイピア、ショートソード、シックルおよび素手での攻撃）使用時の攻撃ロールに敏捷力（DEX）修正値の方が代わりに適用される。 **前提条件：**基本攻撃ボーナス（BAB）＋１以上
	《武器熟練》（Weapon Focus）	特定種類の武器の使用時に攻撃ロールに＋１のボーナス。使用可能な（習熟している）武器についてのみ習得でき、別種類の武器に対してであれば複数回の習得が可能（同一武器に対する複数回の習得はできない）。 **前提条件：**基本攻撃ボーナス（BAB）＋１以上
	《単純武器習熟》（Weapon Proficiency［Simple］）	単純武器の装備／使用を可能にする。ドルイド、モンク、ローグ、ウィザード以外はレベル１で自動的に習得する。 ※武器の分類については→P.210　表８「武器一覧」参照
	《軍用武器習熟》（Weapon Proficiency［Martia］）	軍用武器の装備／使用を可能にする。バーバリアン、ファイター、パラディン、レンジャーはレベル１で自動的に習得する。 ※武器の分類については→P.210　表８「武器一覧」参照
	《特殊武器習熟》（Weapon Proficiency［Exotic］）	特殊武器の装備／使用を可能にする。
	《武器開眼》（Weapon Specialization）	特定種類の武器の使用時にダメージに＋２のボーナス。《武器熟練》を習得済みの武器でのみ習得でき、別の武器に対してであれば複数回の習得が可能。**前提条件：**ファイターのクラスレベル１以上、基本攻撃ボーナス（BAB）＋４以上

	特技名	概要解説
特殊攻撃（Active Combat Feats）	《狙い定めた一撃》（Called Shot）	目標の腕を攻撃して命中にペナルティーを課すか、脚を攻撃して移動力・敏捷力（DEX）を低下させる。 **前提条件：**基本攻撃ボーナス（BAB）＋１以上
	《武器落とし》（Disarm）	攻撃により、目標が使用している武器を落とさせる。 **前提条件：**知力（INT）１３以上
	《武器落とし強化》（Improved Disarm）	《武器落とし》よりも成功率が高く、機会攻撃（AoO）を誘発しない。 **前提条件：**知力（INT）１３以上、《武器落とし》習得済み
	《打ち倒し》（Knockdown）	目標を転倒させる。転倒した敵は一時的に行動不能になり、近接攻撃の命中を受けやすくなる（飛び道具攻撃は逆に命中しにくくなる）。
	《打ち倒し強化》（Improved Knockdown）	《打ち倒し》と同様だが、使用者の身体サイズが１つ上のサイズとして判定される（《打ち倒し》判定に＋４のボーナス）。 **前提条件：**知力（INT）１３以上、基本攻撃ボーナス（BAB）＋７以上、《打ち倒し》習得済み
	《強打》（Power Attack）	攻撃ロールに－５のペナルティー、ダメージに＋５のボーナスにて近接攻撃を行なう。 **前提条件：**筋力（STR）１３以上
	《強打強化》（Improved Power Attack）	攻撃ロールに－１０のペナルティー、ダメージに＋１０のボーナスにて近接攻撃を行なう。 **前提条件：**筋力（STR）１３以上、《強打》習得済み
	《速射》（Rapid Shot）	遠隔攻撃によるラウンド毎攻撃回数が１回増加。増加分の攻撃判定は基本攻撃ボーナス（BAB）の最大値で行なわれるが、同ラウンド内の攻撃ロールには全て－２のペナルティー。**前提条件：**敏捷力（DEX）１３以上、《近距離射撃》習得済み
	《朦朧化打撃》（Stunning Fist）	目標を３ラウンド間、金縛り状態に陥らせる。 **前提条件：**敏捷力（DEX）１３以上、判断力（WIS）１３以上、基本攻撃ボーナス（BAB）＋８以上、《素手攻撃強化》習得済み
防御関連（Defensive Feats）	《鎧習熟（軽装）》（Armor Proficiency(Light)）	軽装鎧の装備／使用を可能にする。モンク、ソーサラー、ウィザード以外はレベル１で自動的に習得する。 ※鎧の分類については→P.212　表９「鎧／盾一覧」参照
	《鎧習熟（中装）》（Armor Proficienc (Medium)）	中装鎧の装備／使用を可能にする。モンク、ローグ、ソーサラー、ウィザード以外はレベル１で自動的に習得する。 **前提条件：**《鎧習熟（軽装）》習得済み ※鎧の分類については→P.212　表９「鎧／盾一覧」参照
	《鎧習熟（重装）》（Armor Proficiency(Heavy)）	重装鎧の装備／使用を可能にする。クレリック、ファイター、パラディンはレベル１で自動的に習得する。 **前提条件：**《鎧習熟（軽装）》および《鎧習熟（中装）》習得済み ※鎧の分類については→P.212　表９「鎧／盾一覧」参照

■表28：特技の種類（つづき）

	特技名	概要解説
防御関連（Defensive Feats）	《矢止め》（Deflect Arrows）	ラウンド毎に1回、飛び道具攻撃に対し回避を試みることができる。 **前提条件：**敏捷力（DEX）13以上、《素手攻撃強化》習得済み
	《回避》（Dodge）	敵1体に対し、アーマークラスに＋1の回避ボーナス。 **前提条件：**敏捷力（DEX）13以上
	《頑健無比》（Great Fortitude）	頑健セーブ（Fort）に＋2のボーナス。
	《鋼の意志》（Iron Will）	意志セーブ（Will）に＋2のボーナス。
	《神速の反応》（Lightning Reflexes）	反応セーブ（Ref）に＋2のボーナス。
	《強行突破》（Mobility）	機会攻撃（AoO）を誘発した場合、その攻撃に対しACに＋4の回避ボーナス。 **前提条件：**敏捷力（DEX）13以上、《回避》習得済み
	《盾習熟》（Shield Proficiency）	盾の装備／使用を可能にする。モンク、ローグ、ソーサラー、ウィザード以外はレベル1で自動的に習得する。 ※盾については→P.212　表9「鎧／盾一覧」参照
	《追加HP》（Toughness）	キャラクターレベル毎にヒットポイントに＋1のボーナス。
呪文関連（Magical Feats）	《戦闘発動》（Combat Casting）	至近距離内に敵がいる場合の〈精神集中〉技能判定への－4のペナルティーを相殺する。 **前提条件：**レベル1呪文の詠唱が可能であること
	《呪文威力強化》（Empower Spell）	呪文効果のダメージなどのランダム数値部分の振り目を通常の1.5倍に引き上げる。 **前提条件：**レベル2呪文の詠唱が可能であること
	《呪文持続時間延長》（Extend Spell）	呪文の持続時間を通常の2倍に延長する。 **前提条件：**レベル1呪文の詠唱が可能であること
	《呪文威力最大化》（Maximize Spell）	呪文効果のダメージなどのランダム数値部分の振り目を最大値に固定する。 **前提条件：**レベル3呪文の詠唱が可能であること
	《呪文高速化》（Quicken Spell）	呪文を瞬時に詠唱し、すぐに別の行動をとることができる。 **前提条件：**レベル4呪文の詠唱が可能であること
	《呪文音声省略》（Silent Spell）	呪文の音声要素を省略することで、沈黙状態でも詠唱可能にする。 **前提条件：**レベル1呪文の詠唱が可能であること
	《呪文熟練》（Spell Focus）	特定の系統の呪文について、敵に対して唱えた場合のセービングスローの難易度（DC）に＋2のボーナス。 **前提条件：**レベル1呪文の詠唱が可能であること
	《抵抗破り》（Spell Penetration）	呪文の目標が呪文抵抗能力をもっている場合、それを打ち破るための術者レベル判定に＋2のボーナス。 **前提条件：**レベル1呪文の詠唱が可能であること

	特技名	概要解説
呪文関連	《呪文動作省略》（Still Spell）	呪文の動作要素を省略することで、鎧／盾による秘術（呪文失敗率を無視して詠唱できる。 **前提条件：**レベル１呪文の詠唱が可能であること
その他（Other）	《鋭敏感覚》（Alertness）	〈視認〉および〈聞き耳〉技能に＋２のボーナス。
	《退散回数追加》（Extra Turning）	１日あたりのアンデッド退散使用回数を６回増加。 **前提条件：**クレリックのクラスレベル１以上もしくはパラディンのクラスレベル３以上
	《技能熟練》（Skill Focus）	いずれか１種類の技能に＋３のボーナス。 **前提条件：**対象技能を使用可能であること

※個々の特技の詳細については →P.98 ３章「特技一覧」の項をご参照ください。
※ファイター、ローグ、ウィザードのボーナス特技については →表 18、20、24 をご参照ください。

■表 29：筋力（STR）と最大重量

筋力（STR）	最大重量	増加量	筋力（STR）	最大重量	増加量
3	20	-	20	266	33
4	26	6	21	306	40
5	33	7	22	346	40
6	60	27	23	400	54
7	66	6	24	466	66
8	73	7	25	533	67
9	80	7	26	613	80
10	86	6	27	693	80
11	92	6	28	800	107
12	100	8	29	933	133
13	110	10	30	1213	280
14	116	6	31	1493	280
15	133	17	32	1773	280
16	153	20	33	2053	280
17	173	20	34	2333	280
18	200	27	35	2613	280
19	233	33			

※所持品の合計重量が最大重量を超えてしまうと、キャラクターは走ることができなくなります。また、最大重量の 125%を超えてしまうと、歩行速度が半減します。
※ TRPG 版ルールとの相違点：TRPG 版ルールとは異なり、NWN ではキャラクターの身体サイズは重量制限には影響しません。また、鎧などは身体サイズを問わず共通のものとなっています。

■表 30 ：難易度設定の影響

※初期設定では難易度「ノーマル」になっています。
●＝該当　×＝該当せず　（●が多いほど全体的な難易度は低くなります）

項目	DM イージー (DM Easy)(※１)	イージー (Easy)	ノーマル (Normal)
シングルプレイヤーモードにて、ファイアーボールの呪文などの効果範囲内に味方がいても巻き添えにならない（※２）	●	●	●
プレイヤーキャラクター（PC）はクリティカルヒットを受けない	●	●	●
PC が敵に隣接した状態で飛び道具／ポーションを使用しても機会攻撃（AoO）を誘発しない	●	●	●
PC による攻撃のダメージがランダムである場合に、ダメージロールがとりうる最低値	100%（必ず最大値）	50%	なし（ランダム）
敵による攻撃のダメージがランダムである場合に、ダメージロールがとりうる最大値	25%	50%	なし（ランダム）
PC が死亡する可能性	なし	あり	あり
睡眠（スリープ）系呪文等の効果時間	効果時間短縮（※４）	効果時間短縮（※４）	効果時間短縮（※４）
支配（ドミネーション）および魅了（チャーム）系呪文等の PC に対する効果（※３）	幻惑（デイズ）	幻惑（デイズ）	幻惑（デイズ）
金縛り（ホールド）、麻痺（パラライズ）、朦朧（スタン）系呪文等の PC に対する効果	幻惑（デイズ）	効果時間短縮（※４）	効果時間短縮（※４）
混乱（コンフュージョン）系呪文等の PC に対する効果	幻惑（デイズ）	通常のまま	通常のまま
恐怖（フィアー）系呪文等の PC に対する効果	攻撃ロールに－２のペナルティー、戦線離脱なし	攻撃ロールに－４のペナルティー、戦線離脱なし	通常のまま

※１：DM イージーはプレイヤー時には選択することはできません。DM クライアントの難易度スライダーを最低に設定した場合にのみ有効となります。
パーティが窮地に陥った場合の救済策として便利ですが、タイミングよく使用しないとゲームバランスが崩れかねませんのでご注意ください。

※２：マルチプレイヤーモード時にはサーバー側の PvP（プレイヤー間対戦）設定によります。

※３：この項目の影響はどの難易度においても同じです。

※４：元の効果時間が３ラウンド以下である場合には、難易度による影響は適用されません。

項目	D&D ハードコアルール (D&D Harcore Rules)	ベリーディフィカルト (Very Difficult)
シングルプレイヤーモードにて、ファイアーボールの呪文などの効果範囲内に味方がいても巻き添えにならない（※2）	×	×
プレイヤーキャラクター（PC）はクリティカルヒットを受けない	×	×
PC が敵に隣接した状態で飛び道具／ポーションを使用しても機会攻撃（AoO）を誘発しない	×	×
PC による攻撃のダメージがランダムである場合に、ダメージロールがとりうる最低値	なし（ランダム）	なし（ランダム）
敵による攻撃のダメージがランダムである場合に、ダメージロールがとりうる最大値	なし（ランダム）	200%（通常の２倍）
PC が死亡する可能性	あり	あり
睡眠（スリープ）系呪文等の効果時間	通常のまま	通常のまま
支配（ドミネーション）および魅了（チャーム）系呪文等の PC に対する効果（※３）	幻惑（デイズ）	幻惑（デイズ）
金縛り（ホールド）、麻痺（パラライズ）、朦朧（スタン）系呪文等の PC に対する効果	通常のまま	通常のまま
混乱（コンフュージョン）系呪文等の PC に対する効果	通常のまま	通常のまま
恐怖（フィアー）系呪文等の PC に対する効果	通常のまま	通常のまま

■表 31：動物の相棒、使い魔の種類

●動物の相棒

動物の相棒	HP（※1）	AC（※1）	筋力 STR	敏捷力 DEX	耐久力 CON	知力 INT
バッジャー	8	16	8 (-1)	17 (+3)	11 (0)	3 (-4)
ウルフ	11	13	13 (+1)	12 (+1)	11 (0)	3 (-4)
ブラウンベア	34	16	16 (+3)	13 (+1)	17 (+3)	3 (-4)
ボアー	19	16	13 (+1)	10 (0)	13 (+1)	3 (-4)
ホーク	9	20	10 (0)	17 (+3)	8 (-1)	3 (-4)
パンサー	16	15	16 (+3)	19 (+4)	11 (0)	3 (-4)
ジャイアントスパイダー	4	15	15 (+2)	17 (+3)	10 (0)	10 (0)
ダイアウルフ	26	15	18 (+4)	15 (+2)	13 (+1)	3 (-4)

動物の相棒	判断力 WIS	魅力 CHA	頑健（※1）	反応（※1）	意志（※1）	アライメント（※2）
バッジャー	12 (+1)	6 (-2)	+2	+5	+1	TN
ウルフ	12 (+1)	6 (-2)	+3	+4	+1	TN
ブラウンベア	12 (+1)	6 (-2)	+7	+5	+2	TN
ボアー	13 (+1)	8 (-2)	+4	+3	+2	TN
ホーク	14 (+2)	6 (-2)	+1	+5	+2	TN
パンサー	12 (+1)	6 (-2)	+1	+7	+2	TN
ジャイアントスパイダー	10 (0)	3 (-4)	+2	+3	0	TN
ダイアウルフ	12 (+1)	10 (0)	+5	+6	+2	TN

●使い魔

使い魔（※3）	HP（※1）	AC（※1）	筋力 STR	敏捷力 DEX	耐久力 CON	知力 INT
バット	4	12	3 (-4)	15 (+2)	8 (-1)	3 (-4)
パンサー	9	16	16 (+3)	19 (+4)	9 (-1)	13 (+1)
ヘルハウンド	9	16	13 (+1)	13 (+1)	11 (0)	6 (-2)
インプ	3	16	10 (0)	17 (+3)	8 (-1)	10 (0)
ファイアーメフィット	3	15	10 (0)	13 (+1)	8 (-1)	12 (+1)
アイスメフィット	3	17	10 (0)	17 (+3)	8 (-1)	12 (+1)
ピクシー	3	15	7 (-2)	18 (+4)	11 (0)	16 (+3)
レイヴン	5	12	3 (-4)	15 (+2)	8 (-1)	3 (-4)

使い魔（※3）	判断力 WIS	魅力 CHA	頑健（※1）	反応（※1）	意志（※1）	アライメント（※2）
バット	14 (+2)	4 (-3)	+1	+4	+2	TN
パンサー	12 (+1)	6 (-2)	-1	+7	+1	TN
ヘルハウンド	10 (0)	6 (-2)	+3	+4	+3	LE
インプ	12 (+1)	10 (0)	+1	+5	+3	LE
ファイアーメフィット	11 (0)	15 (+2)	+1	+3	+2	TN
アイスメフィット	11 (0)	15 (+2)	+1	+5	+2	TN
ピクシー	15 (+2)	16 (+3)	0	+6	+2	NG
レイヴン	12 (+1)	3 (-4)	+1	+4	+1	TN

※1：能力値による修正を反映した、主人がレベル1（レンジャーの場合はレベル6）の時点での数値です。

※2：主人のアライメントは動物の相棒／使い魔の選択には影響しません。

※3：使い魔は主人と精神的に同調しているため、使い魔が死亡すると主人は1d6のダメージを受けてしまいます。

※4：動物の相棒、使い魔を召喚するには主人公を右クリックし、ラジアルメニューからコマンドを選択してください。

付録B・用語解説

1

1d4、1d6、1d8、1d10、1d12、1d20…等

ダイスロールの際に振るサイコロの種類と個数を表わしたもので、「d」の前の数字がダイスの個数、後の数字がダイスの種類（4・6・8・10・12・20面体）を示している。
例：2d6→「6面体ダイスを2個振る」

あ・ア

アーマークラス（Armor Class、略称 AC）

キャラクターが物理的な攻撃を避けたり退けたりする能力（物理的防御／回避力）の指標。

※注：本作に使用されているD&D第3版ルールでは『バルダーズ・ゲート』『アイスウィンド・デイル』シリーズなどのAD&D第2版ルールとは逆に、アーマークラスは数値が高いほど強固な防御力を意味します。→**P.212 表9「鎧／盾一覧」**

アライメント（Alignment、属性）

個々のキャラクターが善（グッド）と悪（イービル）、秩序（ロー）と混沌（カオス）のそれぞれの要素に対しどのような立場をとるかを表わす。合計9種類の組み合わせがある。NWNの公式キャンペーン内では言動などにより変動する場合がある。
→**P.228 表25「アライメントの区分」**

アライメント・ポイント（Alignment Point）

NWN 独自のルール。プレイヤーの善悪および秩序・混沌に対する姿勢や価値観を表わす数値で、言動により変動する。アライメント・ポイントの大小によりアライメント（属性）が決定される。
→**P.228 表25「アライメントの区分」**

アンデッド（Undead）

何者かに操られている骨格（スケルトン）や死体（ゾンビ）などの下級のものから、高い知性と能力をもつヴァンパイア（吸血鬼）、実体をもたない悪霊であるスペクター、レイスなど、その種類は実に多岐に渡る。これらのモンスターはクレリックやパラディンのアンデッド退散能力により攻撃を封じたり破壊したりすることが可能である。なお、アンデッド系のモンスターは生物学的な弱点をもたないため、クリティカルヒットや急所攻撃の影響は受けない。
→**P.204 表2「モンスター系統一覧」**

アーティファクト（Artifact）

工芸品の意であるが、強力な魔力を秘めた魔法の武具やアイテムを意味する場合がある。

アンデッド退散（ターン・アンデッド）

クレリックおよびレベル3以上のパラディンの特殊能力で、アンデッド系のモンスターを退散／破壊することができる。成功率に魅力（CHA）修正値とクラスレベルが大きく影響する。クレリックの取得している領域（ドメイン）によってはエレメンタル、来訪者、人造系の敵にも効力を発揮する。
→**P.204 表2「モンスター系統一覧」**

い・イ

意志セーブ（ウィル・セーブ、Will Save、略称 Will）

精神に影響を与える呪文や効果などに対して試みられる。判断力の修正値が加算される。呪文の詠唱に長けたクラスのほとんどは、意志セーブの基本ボーナスの成長が早い。→**P.216 表13 「クラス別成長表」**

イニシアチブ（Initiative）

戦闘開始時に算出される敏捷力（DEX）修正値＋1d20の数値を意味する。TRPG版D&Dでは戦闘時に各キャラクターの行動順番を決定するため、非常に重要な要素となっている。NWNではキャラクターごとに独自のタイマーでラウンド進行を管理する、いわば擬似リアルタイム制を採用しているため、イニシアチブの大小は「独自ラウンドの間に、どれだけ早く／遅く行動をとるか」に影響する。全く同一条件のキャラクターが同時に武器による攻撃をコマンド指定したとすると、イニシアチブの算出値が高いキャラクターの方が攻撃を繰り出すタイミングが（わずかながら）早くなる。

う・ウ

ウェイポイント（Waypoint）

ツールセット内でモンスターやNPCに対して指定できる、移動の中継地点。

え・エ

エナジー・ドレイン（Energy Drain）

アンデッド・モンスターなどがもつ、対象の生命力を奪い取る能力。これを受けると負のレベル（ネガティブ・レベル）を課せられ、1回受けるごとに攻撃ロール、技能判定およびセービングスローに－1のペナルティーを受ける。負のレベルの合計が現在のキャラクターレベル以上になると、そのキャラクターは即死してしまう。

遠隔接触攻撃
（レンジド・タッチ・アタック、Ranged Touch Attack）

光線を発して目標に命中させる攻撃呪文など、術者が狙いを定める必要がある場合に行なわれる命中判定。目標に当たりさえすれば効果が発揮されるため、鎧による防具ボーナス、盾ボーナス、外皮ボーナスなどを無視できる。

エレメンタル（Elemental）

気、土、火、水の四元素の精霊の総称。風（エアー）、土（アース）、火（ファイアー）、水（ウォーター）のいずれかの領域を取得しているクレリックであれば、アンデッド退散能力により攻撃を封じたりこの世界から消滅させたりすることができる。
→**P.204　表2　「モンスター系統一覧」**

エンカウンター（Encounter）

モンスターないしNPCとの遭遇の意。ツールセットではエンカウンター・トリガーを利用することでパーティの人数・レベルに合わせて自動的に敵を出現させるように設定することができる。

お・オ

隠密モード（ステルス・モード、Stealth Mode）

〈隠れ身〉および〈忍び足〉技能を用い、近くの敵に気づかれないように移動している状態。有効時は移動速度が低下する。武器攻撃を行なうと自動的に解除される。→**P.207　表5「移動速度へのペナルティー」**

オブジェクト（Object）

ツールセット内で配置可能な各種の「部品」。地形関連のものと、プレイヤーがクリックすることで操作可能な入れ物やドアなどがある。

か・カ

会話型RPG（Table-Top Role-Playing Game、別名テーブルトークRPG）

「大勢で机を囲み、会話によって進めるロールプレイングゲーム」の意で、D&Dがその元祖と言われている。NWNでは各種数値の管理やダイスロールなどをゲーム側が自動的に処理する形となっている。また、DMクライアントを駆使することでTRPGの醍醐味とも言える自由度の高さやアドリブ的演出を再現することが可能となる。

回避ボーナス（Dodge Bonus）

攻撃などを物理的・能動的に避ける能力により、アーマークラスが増強されている状態。キャラクターの反応によるものであるため、立ちすくみ状態などでは無効となってしまう。複数の要因により回避ボーナスを受けている場合、それらは＋5を上限として累積する。

頑健セーブ（フォーティテュード・セーブ、Fortitude Save、略称 Fort）

毒や病気などキャラクターの生命力を直接脅かす害や、魔法的な変化などに抵抗する際に用いられる。耐久力（CON）の修正値が加算される。接近戦向けクラス（バーバリアン、ファイター、パラディン、レンジャー）は頑健セーブの基本ボーナスが高い。
→**P.216　表13「クラス別成長表」**

外皮ボーナス

皮膚が先天的に硬いものであったり、呪文などによって硬化していることにより防御力（アーマークラス）が増強されている状態。複数の要因により外皮ボーナスを受けている場合、それらは累積されず、最も数値の高いもののみが適用される。鎧や盾による防具ボーナスとは累積する。

き・キ

キーン（Keen）

精巧な造りや魔力により、クリティカル可能域が通常の倍に拡張されている武器を意味する。特技《クリティカル強化》と併用する場合、クリティカル可能域は通常の4倍ではなく3倍となる。
→**P.210　表8「武器一覧」**

機会攻撃（アタック・オブ・オポテューニティ、Attack of Opportunity、略称 AoO）

近接物理攻撃が可能な範囲内にいる敵が隙をみせた場合に自動的に発動する、攻撃回数1回の追加攻撃（この際、基本攻撃ボーナス（BAB）のうち最大のものを用いて判定する）。同一ラウンド中に繰り出せるAoOは1回までで、誘発条件は呪文の詠唱、飛び道具やポーションの使用、戦線の離脱などである。

基本攻撃ボーナス（ベース・アタック・ボーナス、Base Attack Bonus、略称 BAB）

キャラクターのクラスおよびレベルに依存し、物理攻撃の基本命中率および回数を決定する数値。BABが＋6に到達するとラウンド毎の攻撃回数が2回、＋11で3回、＋16で4回に増加する。マルチクラスの場合、個々のクラスから得たBABは累積する。
→**P.216　表13「クラス別成長表」**

禁止系統（オポーズド・スクール、Opposed School）

ウィザードのうち特定の呪文系統を専門とする者（スペシャリスト・ウィザード）にとって、専門系統と対立関係にある呪文系統のこと。専門術者は禁止系統の呪文は一切習得できず、それらの記されたスクロールも使用することはできない。他の術者が詠唱する呪文を判別する際に、専門系統の呪文であれば〈呪文学〉技能判定に＋2のボーナス、禁止系統であれば－5のペナルティーが課せられる。

強化ボーナス（Enchansment Bonus）

武器の切れ味や防具の堅さ、もしくは能力値が増強されている状態。複数の要因により強化ボーナスを受けている場合、それらは累積されず、最も数値の高いもののみが適用される。

技能（スキル、Skill）

分野毎の各種の実践的技術／知識にキャラクターがどれだけ精通しているかの指標。技能ごとに、いずれかの能力値１つ（対応能力値）の影響を受け、その修正値をボーナス／ペナルティーとして技能ランクに加算する。→P.230　表27「技能一覧」

技能判定（スキル・チェック、Skill Check）

取得している技能ランクに対応能力値の修正値を加え、これに 1d20 ロールの振り目を加算した値が行動の難易度（DC）以上であれば判定が成功する。1d20 の振り目が「1」や「20」であっても自動失敗、自動成功とはならない。→P.230　表27「技能一覧」

技能ポイント（スキル・ポイント、Skill Points）

キャラクター作成時およびレベルアップ時に、レベルアップしたクラスおよび知力（INT）の修正値に従って一定数を獲得し、各種技能に任意に配分できる。クラス技能は１ポイントで１ランク、クラス外技能は２ポイントで１ランク取得できる。

→P.209　表7、P.230　表27

技能ランク（スキル・ランク、Skill Rank）

キャラクター作成時およびレベルアップ時に技能ポイントを配分することで取得する。高ければ高いほど技能判定が成功する可能性が上昇する。取得可能な最大ランク数はクラス技能の場合（キャラクターレベル＋3）であり、クラス外技能はこの半数（端数切り捨て）となる。→P.209　表7、P.230　表27

技能の相乗効果（スキル・シナジー、Skill Synergy）

特定の技能を５ランク以上取得すると、関連のある別の技能にボーナスが得られること。NWN では〈罠解除〉技能を５ランク以上取得すると〈罠設置〉技能に＋２の相乗効果ボーナスが得られる。

→P.230　表27「技能一覧」

技量ボーナス（Competence Bonus）

特定の行動などの効率・精度が高まっている状態。攻撃ロール、セービングスロー、技能判定などに適用される。複数の要因により技量ボーナスを受けている場合、それらは累積されず、最も数値の高いもののみが適用される。

脅威度（Challenge Rating、CR）

敵の手強さの指標であり、数値が高ければ高いほど強敵であることを意味する。パーティの人数が４人の場合、キャラクターの平均レベルに等しい CR をもつモンスターとの戦闘でそこそこの手応えを感じるとされている。→P.203　表1「モンスター脅威度」

く・ク

クラス（Class）

職業の意で、キャラクターが選択した系統のことである。NWN では３種類までのクラスを兼業（マルチクラス）することができる。→表7、13～24

クラス技能（クラス・スキル、Class Skill）

あるクラスにとって習得が容易であり、使用する機会が比較的多い技能。技能ポイント配分時のコストが安い（１ポイントで１技能ランク取得）。技能ランク取得数の上限は（キャラクターレベル＋３）である。

→P.230　表27「技能一覧」

クリティカルヒット（Critical Hit）

致命的一撃の意。目標に通常よりも大きなダメージを与える、物理攻撃による有効な一撃。AD&D 第２版ルールでは命中判定ロールのみで発生の有無が判定されていたのに対し、D&D 第３版では攻撃命中時に攻撃ロールの振り目がクリティカル可能域（武器によって異なる）に入っていた場合に別途クリティカルヒット発生判定ロールを行なう。このロールは命中した一撃と同条件で行う攻撃ロールで、こちらも命中した場合にはクリティカルヒットが発生し、それ以外の場合は通常の命中となる。→P.210　表8「武器一覧」

クラス外技能
（クロス・クラス・スキル、Cross-Class Skill）

あるクラスにとって使い慣れていない／多用しない技能のことで、クラス技能に比べ、技能ポイント配分時のコストが高い（２ポイントで１技能ランク取得）。技能ランク取得数の上限はクラス技能の場合の半数、すなわち（キャラクターレベル＋３）／２である（端数切り捨て）。→P.230　表27「技能一覧」

クイックバー（Quickbar）

ゲーム中のメイン画面下縁に表示されている１２個のボタンのことで、【Shift】キーおよび【Ctrl】キーとの組み合わせで最大３６通りのコマンド／アイテム／呪文を割り当てることができる。ボタンを右クリックしてラジアルメニューを呼び出すことで特殊攻撃などのコマンドを登録できるほか、武器や防具などの装備品（の着脱コマンド）を割り当てることも可能である（同一のボタンに片手用武器＋盾、二刀流用の左右の武器などを登録できる）。

クリティカル可能域（クリティカル・スレット・レンジ、Critical Threat Range）

攻撃ロールの振り目が特定の範囲内の値であった場合、その攻撃がクリティカルヒットとなる可能性を生じる。この範囲はクリティカル可能域と呼び、多くの武器では振り目２０のみとなっているが、ソード（剣）系の武器や「キーン」属性をもつ武器では１９～２０、１８～２０などのものも存在する（これ以外にも、特技《クリティカル強化》によって範囲を拡大することもできる）。なお、振り目が２０未満でクリティカル可能域内である場合、肝心の攻撃が命中（かつクリティカルヒット発生判定でも命中）しなければクリティカルヒットが発生することはない。

→P.210　表8「武器一覧」

け・ケ

経験点（Experience、略称 XP）

個々のキャラクターが冒険を通じて得た成長を数値で表現したもので、敵を倒したり任務を完了することで得られる。一定数に達するとキャラクターはレベルアップ可能となり、各能力を強化することができる。

→P.216　表13「クラス別成長表」

幻術（イリュージョン、Illusion、略称 Ill）

知覚を惑わす種々の幻影を攻防に活かす呪文を中心とした系統。
禁止系統：心術（エンチャントメント、Enc）
専門術者名：イリュージョニスト（Illusionist、幻術士）

こ・コ

幸運ボーナス（Luck Bonus）

特定の行動などに関して、理屈などで説明できない運の良さなどにより成功率が上昇している状態。複数の要因により幸運ボーナスを受けている場合、それらは累積されず、最も数値の高いもののみが適用される。

攻撃ロール（アタック・ロール、Attack Roll）

近接攻撃／遠隔攻撃が目標に命中するかどうかを判定するために行なうロール。振り目に種々のボーナス／ペナルティーを加味した算出値が目標のアーマークラス以上であれば、攻撃は命中する。振り目が使用している武器のクリティカル可能域内である場合、クリティカルヒット発生判定ロールを同条件で行なう。

ゴールド（Gold Pieces、略称 GP）

フォーゴットン・レルムの通貨である金貨を意味する。NWN日本語版では通貨の単位として「ゴールド」という訳語を用いている。なお、NWNでは所持金分の重量は一切無視される。

さ・サ

逆手武器（Off-Hand Weapon）

二刀流時に、利き手ではない方の手に装備している武器。筋力（STR）によるダメージへのボーナスが、通常の半数（端数切り捨て）しか適用されない。逆手武器のサイズがキャラクターの身体サイズよりも小さい場合、二刀流時の攻撃ロールへのペナルティーが2軽減される。

サブ種族（Sub Race）

種族をさらに細かく分類する概念。同じ種族でも出身地／生活背景／文化などによって能力に差が出ることをルール上で再現したもの。NWNではサブ種族名の入力欄があるが、記入した種族名は公式キャンペーン内では特にキャラクターの能力には影響しない。

し・シ

召喚術（コンジュレーション、Conjuration、略称 Cjr）

各種のモンスターを呼び出し、術者の味方をさせる呪文を中心とした系統。
禁止系統：変成術（トランスミューテーション、Tra）
専門術者名：コンジュラー（Conjurer、召喚術士）

心術（エンチャントメント、Enchantment、略称 Enc）

他の生物を操ったり、対象に魔力によって新たな力を与えたりする呪文を中心とした系統。
禁止系統：幻術（イリュージョン、Ill）
専門術者名：エンチャンター（Enchanter、心術士）

死霊術（ネクロマンシー、Necromancy、略称 Nec）

生死を司る力を操り、生物やアンデッドの操作、創造、破壊に関係する呪文を中心とした系統。
禁止系統：占術（ディヴィネーション、Div）
専門術者名：ネクロマンサー（Necromancer、死霊術士）

視認困難（コンシールメント、Concealment）

何らかの理由により、対象の本体の位置が判別しにくくなっている状態。視認困難状態の目標への攻撃は、攻撃ロールの結果に関わらず、一定の確率で失敗してしまう（攻撃失敗確率が課せられる）。

信仰呪文（ディヴァイン・スペル、Divine Spell）

クレリック、ドルイド、パラディン、レンジャーの呪文の総称。鎧／盾を装備していても詠唱には影響せず、また使用可能なレベルの呪文はすべて自動的に習得される（選択可能となる）点が秘術呪文と異なる。

士気ボーナス（Moral Bonus）

特定の行動などに関して、希望・勇気・固い決意などによって成功率が上昇している状態。複数の要因により士気ボーナスを受けている場合、それらは累積されず、最も数値の高いもののみが適用される。

種族ボーナス（Racial Bonus）

特定の行動などに関して、種族の文化的背景や生い立ち、先天的特性により成功率が上昇している状態。

術者レベル（Caster Level、）

呪文や魔法効果の術者／使用者のレベルのことで、呪文／効果の種類によってはその威力や持続時間に影響する。呪文抵抗能力をもつ対象に有害な呪文を使用する場合、これを打ち破るには「術者レベル判定」を成功させる必要がある。呪文詠唱能力をもつクラスはクラスレベルがそのまま術者レベルとなり、レンジャーおよびパラディンは例外的にクラスレベルの半数（端数切り捨て）を術者レベルとして判定する。

呪文修正特技
（メタマジック・フィート、Metamagic Feat）
呪文の詠唱条件や効果を変化させる種々の特技。適用する特技の種類により消費される呪文使用回数のレベルが上昇する。→P.232　表28「特技の種類」

呪文相殺（カウンタースペル、Counterspell）
敵術者の詠唱している呪文の種類を見破り、自分の呪文をこれにぶつけることで双方の効果を打ち消すこと。呪文相殺を成功させるには相手が詠唱中の呪文を判別（〈呪文学〉技能判定に成功）し、かつ①その呪文を自分自身も詠唱可能（秘術呪文、信仰呪文の区別は無し）であるか、②その呪文を相殺可能な対抗呪文を詠唱可能であるか、もしくは③その呪文と同等以上のレベルの解呪系呪文を詠唱可能であり、かつ術者レベル判定で相手に打ち勝つ必要がある。

術者レベル判定（Caster Level Check）
1d20＋術者のクラスレベルで判定される。①目標の呪文抵抗を打ち破ろうと試みる場合（難易度［DC］は目標のSR値）、②解呪系呪文を詠唱して呪文の解呪を試みる場合（難易度［DC］は11＋解呪対象の呪文のレベル）、および③解呪系呪文で呪文相殺を試みる場合（難易度［DC］は同上）に行なわれる。

呪文抵抗（スペル・レジスタンス、Spell Resistance、略称SR）
先天的な資質、もしくは装備品や呪文などの効果により、呪文および擬似呪文効果に抵抗する可能性をもっていることを意味する。呪文抵抗能力をもつ対象に有害な呪文を使用する場合、術者は術者レベル判定（術者レベル＋1d20）で対象の呪文抵抗（SR）値以上を出さなければならず、これに失敗すると対象は呪文の影響を受けない。なお、呪文によっては呪文抵抗によって阻止できないものも存在する。

人造（コンストラクト、Construct）
何者かの手で作り出された魔法的ないし機械的な存在で、ゴーレムなどが有名である。破壊の領域を取得しているクレリックであれば、アンデッド退散能力によりこれらのモンスターにダメージを与えることができる。
→P.204　表2「モンスター系統一覧」

呪文系統（スペル・スクール、Spell School）
呪文の種類によって属する「科」のような分類で、8種類存在する。ウィザードはキャラクター作成時にいずれかの系統を専門とし、禁止系統の呪文を捨て去ることでスペシャリスト・ウィザードとなることができる。

す・ス

スクロール（Scroll）
呪文を封じ込めた巻物のこと。呪文詠唱能力をもつクラスにしか使用できないものが多いが、例外もある（NWNではゲームバランス上、回復・治療系のスクロールでクラス制限の無いものが数種類存在する）。ウィザードは未修得の呪文をスクロールから呪文書に書き写すことで呪文を習得できる。スペシャリスト・ウィザードは禁止系統のスクロールは一切使用できない。

スペシャリスト・ウィザード
（Specialist Wizard）
ウィザードのうち、特定の呪文系統を専門とし、禁止系統の呪文を一切捨て去った者。各呪文レベルの1日の使用回数が1回増加する。専門とする系統により呼び名が異なる。

せ・セ

占術
（ディヴィネーション、Divination、略称Div）
さまざまなものの探知・発見・予知を可能にする呪文を中心とした系統。
禁止系統：幻術（イリュージョン、Ill）
専門術者名：ディヴァイナー（Diviner、占術士）

制限重量超過（Encumbered）
キャラクターの筋力（STR）の値によって決定される制限重量を上回る重量の荷物を持っている状態。制限重量をどれほど超過しているかにより、異なる度合いで移動速度が低下する。
→P.235　表29「筋力（STR）と最大重量」

専門技能
（Exclusive Skill）
クラス技能のうち、特定のクラスのキャラクターしか取得／使用できないもの。NWNではドルイド／レンジャーの〈動物共感〉、バードの〈芸能〉、バード／ローグの〈魔法装置使用〉がこれに該当する。
→P.230　表27　「技能一覧」

セービングスロー（Saving Throw）
特定の種類の脅威に対して抵抗／回避に成功するかどうかを判定するロール。頑健セーブ（Fort）、反応セーブ（Ref）、意志セーブ（Will）の3種類が存在する。クラスによって得意／不得意とするセービングスローの種類が異なる。→P.216　表13「クラス別成長表」

接触攻撃（タッチ・アタック、Touch Attack）
敵の身体または装備に触れようとすることで、目標の表面に触れさえすれば事足りるため、鎧／盾による防具ボーナス、堅固な皮膚などによる外皮ボーナスは無視できる。近接接触攻撃と遠隔接触攻撃に細分される。

そ・ソ

相乗ボーナス（Synergy Bonus）
特定の行動などに関して、関連のある知識や技術の修練により成功率が上昇している状態。特定の技能を一定ランク数以上取得していると、関連のある技能に相乗ボーナスが付与される。複数の要因により相乗ボーナスを受けている場合、それらは累積する。NWNでは、〈罠解除〉技能を5ランク以上取得すると〈罠設置〉技能に＋2の相乗効果ボーナスが得られる。
→P.230　表27「技能一覧」

た・タ

立ちすくみ状態
(フラット・フッテッド、Flat-footed)

とっさの出来事にキャラクターの反応がついていけず、無防備な状態にあること。敏捷力(DEX)によるアーマークラスへのボーナスが無効になり、機会攻撃(AoO)を繰り出すこともできなくなる。また、ローグに攻撃された場合は急所攻撃扱いとなってしまう。バーバリアンおよびローグは立ちすくみ状態であってもクラス特性「直感回避」によって敏捷力(DEX)による AC へのボーナスを維持できる。

対抗判定
(オポーズド・チェック、Opposed Check)

技能判定の効果を打ち消すような別技能による判定のこと。より高い判定値を出した側の技能判定が成功する〈隠れ身〉判定で番兵の〈視認〉判定を上回れば発見されず、下回ると見つかってしまうなど。

ターン(Turn)

戦闘/行動の区切りとなる時間の単位で、実時間で約60秒間に相当する。10ラウンドで1ターンとなる。

ダイス(Dice)

サイコロのことで、D&Dでは4・6・8・10・12・20面体の計6種類のものを使用する(ダイスの種類および表記については「1d4～」の項参照)。

ダメージ減少
(ダメージ・リダクション、Damage Reduction)

武器攻撃を受けた場合、一撃ごとのダメージを一定数まで軽減することのできる能力。表記としては20/+3のように記され、この場合は「+3未満の武器による命中を受けた場合、一撃ごとに20ポイントまでのダメージを無効にできる。+3以上の武器には影響しない」ことを意味する。なお、ダメージのタイプによってダメージ減少能力に差異のある対象(斬撃および刺突ダメージに対してはダメージ減少能力をもっているが、殴打ダメージに対してはもたないスケルトンなど)も存在する。
→P.210 表8「武器一覧」

ダンジョンズ・アンド・ドラゴンズ
(Dungeons and Dragons、略称 D&D)

会話型RPGの草分けと言われ、30年にも渡り世界各国で絶大な人気を得ているルールシステム。NWNでは2000年に英語版がリリースされたD&D第3版ルールを採用している。独自のキャンペーン・セッティング(冒険世界設定)としては「グレイホーク」「フォーゴットン・レルム」などが代表的である。

ダメージ(Damage)

キャラクターのヒットポイントが攻撃による負傷、呪文による被害などによって減少すること。

つ・ツ

使い魔(ファミリア、Familiar)

ソーサラーおよびウィザードに付き従い、その手助けをする生物。種類によって様々な能力をもつ。主人は使い魔に憑依して直接操ることもできる。使い魔が死亡すると、主人は1d6のダメージを受ける。

て・テ

〈伝承知識〉(ロア、Lore)

正体不明のアイテムを鑑定する際に用いられる技能。他の技能とは異なり、技能判定ロールの算出値ではなく、技能修正値そのもので鑑定可能なアイテムが決定される。なお、バードはクラスレベルをボーナスとして〈伝承知識〉技能に加算することができる。
→P.214 表11、P.230 表27

出目20(テイク・トゥエンティ、Take 20)

技能判定に際し、「十分な時間をかけて最大限に能力を発揮した(もしくは、成功するまで試みを繰り返した)」ものとして、判定ロールの1d20の振り目を自動的に「20」として判定すること。戦闘時などの緊迫状況下では使用できない。NWNでは〈解錠〉、〈罠解除〉などの技能判定は戦闘時以外に行なうと出目20扱いとなる(《技能体得》の特技を習得したローグであれば、戦闘中でもこれらの技能判定が出目20扱いとなる)。
→P.230 表27 「技能一覧」

と・ト

特技(フィート、Feat)

特殊な攻撃や行動を可能にしたり、現在もっている能力をさらに強化したりする。クラスによっては他のクラスよりも多種類/多数の特技を習得できる。
→P.232 表28「特技の種類」

とどめの一撃(クー・ド・グラス、Coup de Grace)

無防備な目標の急所を突き、致命的なダメージを与える攻撃。NWNでは無防備状態(睡眠、麻痺など、身を守ることができない状態)の4ヒットダイス以下の対象に近接攻撃を加えると自動的にとどめの一撃扱いとなり、対象は死亡する。

トリガー(Trigger)

キャラクターがその上を通ることで、モンスターを出現させたり(エンカウンター・トリガー)、特定のイベント/スクリプトを実行させたりするオブジェクト。通常はプレイヤーの画面上では見えないように設定されている。

洞察ボーナス(Insight Bonus)

特定の行動などに関して、予知的な知識や状況把握により成功率が上昇している状態。複数の要因により洞察ボーナスを受けている場合、それらは累積されず、最も数値の高いもののみが適用される。

動物の相棒（アニマル・コンパニオン、Animal Companion）

ドルイド、および経験を積んだレンジャーに付き従い、その手助けをする動物。同種類の通常の動物よりも能力が高い。

な・ナ

難易度
(Difficulty Class、DC)

セービングスローや技能判定などを行なう際の目標値のことで、ロールと各種修正値の合計がこれと同数以上であれば、セービングスロー／技能判定が成功する。

の・ノ

能力値判定（アビリティ・チェック、Ability Check）

1d20（20面体ダイス1回分）の振り目にいずれかの能力値の修正値（ボーナスないしペナルティー）を加えた判定値。
例：筋力（STR）が18（修正値+4）のキャラクターが筋力判定を行なった場合、結果は1d20+4 = 5〜24の範囲内の数値となる。→**P.205　表3「能力値」**

能力修正値
(Ability Modifier)

能力値の大小によって決定され、技能を始めとする各種の能力・判定に影響する数値。ボーナスの場合はプラス数値、ペナルティーの場合はマイナス数値で表記される。→**P.205　表3「能力値」**

ノンプレイヤーキャラクター
(Non-Player Character、略称 NPC)

プレイヤーキャラクター（PC）以外のキャラクターのことで、狭義では街の住人などの中立的／友好的な登場人物、広義では敵となるモンスターも含む。

能力値（Ability Score）

キャラクターの基本的な資質を、筋力（STR）・敏捷力（DEX）、耐久力（CON）、知力（INT）、判断力（WIS）、魅力（CHA）の6種類の数値で表現したもの。能力値の大小により決定される「能力修正値」が種々の行動や能力に影響する。→**P.205　表3「能力値」**

は・ハ

反応セーブ
(リフレックス・セーブ、Reflex Save、略称 Ref)

飛来するファイアーボールやドラゴンの火炎など、反射神経の鋭さが回避の成否に影響する脅威に対して試みられる。敏捷力（DEX）の修正値が加算される。身のこなしを重視するクラス（バード、モンク、ローグ）は反応セーブの基本ボーナスが高い。
→**P.216　表13「クラス別成長表」**

反発ボーナス　(Deflection Bonus)

攻撃などを逸らす呪文や魔法の装備品などの効果により、防御力（アーマークラス）が増強されている状態。複数の要因により反発ボーナスを受けている場合、それらは累積されず、最も数値の高いものののみが適用される。

パッケージ（Package）

技能、特技、初期習得呪文、初期装備などをバランスよく選択した、キャラクターの典型パターンで、キャラクター作成を素早く行ないたい際に便利である。

パーティ（Party）

冒険者一行のこと。マルチプレイヤーモードでは、勧誘によって仲間になっているプレイヤー集団を意味する。

ひ・ヒ

ヒットダイス（Hit Dice、HD）

ヒットポイントの最大値を決定する際に振るダイスの種類ないし個数。ダイスの種類はクラス（モンスターの場合は種類による。d8（8面体ダイス）を用いるものが多い）、個数はクラスレベル（モンスターの場合、ヒットダイス数がキャラクターレベルに相当）によって決定される。→**P.209　表7「クラス別配分可能技能ポイント数」**

ヒットポイント（Hit Points、略称 HP）

ダメージに対する耐久力の指標で、キャラクターがどれだけの負傷や身体的消耗に耐えられるかを表わす。公式キャンペーンではダメージを受けることでヒットポイントが0に達するとキャラクターは死亡してしまう。
→**P.209　表7「クラス別配分可能技能ポイント数」**

秘術呪文（アーケイン・スペル、Arcane Spell）

バード、ウィザード、ソーサラーの呪文の総称。複雑な詠唱動作を伴うため、鎧／盾を装備した状態で詠唱を試みると「秘術呪文失敗率」を課せられる。

秘術呪文失敗率
(Arcane Spell Failure)

鎧／盾は秘術呪文の複雑な詠唱動作を阻害するため、これらを装備していると詠唱が失敗する可能性が生じてしまう。失敗確率は装備している鎧／盾によって異なり、重量のあるものほど失敗率が高くなっている。鎧と盾それぞれによる失敗率は累積する。呪文修正特技《呪文動作省略》を適用した呪文は秘術呪文失敗率の影響は受けずにすむ。
→**P.212　表9「鎧／盾一覧」**

ふ・フ

ファクション（Faction）

派閥の意。ツールセット内で集団ごとの味方／敵対関係を定義するのに使用する数値で、高値は友好関係、低値は敵対関係を意味する。公式キャンペーン内では「PC」「衛兵」「商人」「敵対的」などがモジュールの舞台裏で内部的に使用されている。

フォーゴットン・レルム（Forgotten Realms）

惑星トーリル（Toril）の大陸「フェイルーン」（Faerun）の通称で、屈指の人気を誇るD&Dのキャンペーン・セッティング（冒険世界設定）のシリーズ名でもある。NWN、および『バルダーズ・ゲート』シリーズ、『アイスウィンド・デイル』などはすべてフォーゴットン・レルムを舞台としている。

プレイヤー間対戦（Player vs. Player、略称 PvP）

他のプレイヤーが操るキャラクターにダメージを与えることができるかどうかに影響し、ゲームの難易度設定、サーバーの一括設定、エリア毎の設定などによって決定される。

→P.236　表30「難易度設定の影響」

プレイヤーキャラクター（Player Character、略称 PC）

プレイヤーによって操作されているキャラクターのことで、NPC（ノンプレイヤーキャラクター、プレイヤーが操作していないキャラクター）と対になる用語。

へ・ヘ

変成術（トランスミューテーション、Transmutation、略称 Tra）

対象に種々の変化をもたらす呪文を中心とした系統。
禁止系統：召喚術（コンジュレーション、Cjr）
専門術者名：トランスミューター（Transmuter、変成術士）

ほ・ホ

防御術（アブジュレーション、Abjuration、略称 Abj）

物理的・魔法的な防御力を術者やその味方に付与する呪文を中心とした系統。
禁止系統：召喚術（コンジュレーション、Cjr）
専門術者名：アブジュラー（Abjurer、防御術士）

防具による判定ペナルティー（アーマー・チェック・ペナルティー、Armor Check Penalty）

鎧／盾の装備により行動が制限されたり、（防具が発する物音などで）隠密性が犠牲になることを反映したペナルティー。影響を受ける技能は〈隠れ身〉、〈忍び足〉、〈受け流し〉、〈すり〉、〈罠設置〉。〈罠解除〉、〈聞き耳〉、〈解錠〉、〈捜索〉、〈視認〉などは影響を受けない。

→P.212　表9「鎧／盾一覧」

防具ボーナス

通常ないし魔法の防具（鎧など）、および呪文などの効果によってアーマークラスが増強されている状態。接触攻撃に対しては無視される（鎧の表面に触れられるだけで命中扱いとなるため）。複数の要因により防具ボーナスを受けている場合、それらは累積しない（最も数値の高いもののみが適用される）。例外として、盾から受ける防具ボーナスは鎧によるものと累積する。

→P.212　表9「鎧／盾一覧」

ポーション（Potion）

魔法の飲み薬の意。大抵のものはいずれかの呪文の効果をもつ。基本的に全クラスのキャラクターによって使用可能である。

ポイント購入方式（Point Buy System）

キャラクター作成の方式の一つで、一定数のポイントをプレイヤーが任意に各能力値に配分する方法。公平な条件のもとで計画的なキャラクター作りを可能にする。キャラクター作成方法はこれ以外にも、根気良くダイスを振り続けることで強力なキャラクターの作成が可能なダイスロール方式などがある（NWNでは採用していない）。

ま・マ

マイティー（Mighty）

コンポジットロングボウやコンポジットショートボウなど、射手の腕力を活かすような構造になっている特製の飛び道具のもつ属性。マイティー属性のプラス数値を上限に、目標に与えるダメージに射手の筋力（STR）修正値を加算することができる。例：マイティー＋2のコンポジットロングボウを筋力（STR）16（修正値＋3）のキャラクターが使用すると、ダメージに＋2のボーナス（マイティー属性による上限値）が付与される。→P.210　表8「武器一覧」

マルチクラス（Multiclass）

レベルアップ時に、作成時のクラスとは異なるクラスを選択して兼業すること。種族の適性クラスとの兼ね合いによっては、クラスレベル数に2以上の差があると獲得経験値にペナルティーが課せられる場合がある。基本攻撃ボーナス、セービングスロー修正値については個々のクラスによって得たものが累積する。次回のレベルアップに必要な経験点はキャラクターレベル（個々のクラスレベルの合計）によって決定される。

→P.216　表13「クラス別成長表」

み・ミ

未修得技能判定（Untrained Check）

特殊な訓練や知識を必要とせず、技能ランクを取得していなくても技能判定を行なうことができる技能。技能ランク分のボーナスが無いため、基本的に対応能力値の修正値や種族ボーナスのみ（いわばキャラクターの生得的な素質）を加味した判定となる。

→P.230　表27「技能一覧」

ら・ラ

ラジアルメニュー（Radial Menu）

円周上メニューの意。コマンドを行ないたい対象を右クリックすると表示される。ボタンを押したままでマウス操作を行なうと素早く各コマンドを選択できる。

ラウンド（Round）

戦闘／行動の区切りとなる時間の単位で、実時間約6秒間で1ラウンドに相当する。10ラウンドで1ターン（約60秒間）となる。

来訪者（アウトサイダー、Outsider）

何らかの方法で異次元からこの世界に来ている生物の総称で、ベイラー（Balor）などの魔族、ラクシャサ、ティーフリングなどを含む。悪もしくは善の領域を取得しているクレリックであれば、アンデッド退散能力により攻撃を封じたりこの世界から消滅させたりすることができる。

→P.204　表2「モンスター系統一覧」

り・リ

力術（エヴォケーション、Evocation、略称 Evo）

各種のエネルギーを操ったり、物質を生成したりする呪文を中心とした系統。攻撃呪文を多く含む。

禁止系統：召喚術（コンジュレーション、Cjr）

専門術者名：イヴォーカー（Evoker、力術士）

領域（ドメイン、Domain）

クレリックはキャラクター作成時に領域を２種類選択し、それにより種々のボーナスおよび追加習得呪文を得る。NWNでは神格の選択による領域の制限は無いため、プレイヤーのイメージによって様々な領域を組み合わせたクレリックが作成できる。

→P.220　表16「クレリックの領域」

る・ル

累積（スタック、stack）

各種ボーナス／ペナルティーのうち、種類が同一のものはたとえその由来が別々であっても、効果が累積しない（同時に両方のボーナス／ペナルティーを受けることはない）。複数のボーナス／ペナルティーを受けている場合、最も数値が高いもの（ペナルティーの場合は、最もマイナス修正が大きいもの）のみが適用される。例外として、回避ボーナスと相乗ボーナス、および鎧と盾それぞれによる防具ボーナスは累積する。

ろ・ロ

ロール（Roll）

ダイス（サイコロ）を振ることを意味する。D&Dでは振るダイスの種類と個数を1d20（20面体ダイスを１個）、2d6（６面体ダイスを２個）のように表記する。（ダイスの種類および表記については「1d4～」の項参照）

ロッド（Rod）

呪文を封じ込めた特殊な杖。強力な魔力をもつものが多く、呪文詠唱能力をもつクラスのキャラクターでないと使いこなせない場合が多い。

わ・ワ

ワンド（Wand）

呪文を封じ込めた小型の棒。呪文詠唱能力をもつクラスにしか使用できないものが多いが、例外もある。

罠（Trap）

トリガーを踏んだり扉／入れ物を開くことで発動し、踏んだ／操作をしたキャラクターにダメージを与える罠。ツールセット内でファクションを指定することで、「敵が踏んだ時にしか作動しない罠」として設定することもできる。

スタッフクレジット

BioWare

Core Game Design

Trent Oster
Marc Holmes
Scott Greig
Don Moar
Mark Brockington
Brent Knowles
James Ohlen
Rob Bartel
Tobyn Manthorpe

Animation

Lead Animator

Enrique Deo Perez

Game Animation

Carman Cheung
Tony de Waal
Steve Gilmour
Chris Hale
Mark How
Rick Li
John Santos
Larry Stevens
Henrik Vasquez

Art

Art Director

Marc Holmes

Lead Technical Artist

Tobyn Manthorpe

Prototype Artists

Marc Holmes
Casey Hudson
Lindsay Jorgensen
Tobyn Manthorpe
Trent Oster
Tony de Waal

Effects Artist

Alex Scott

2D Artists

Mike Grills
Marc Holmes
Sung Kim
Mike Leonard
Sean Smailes
Rob Sugama
Derek Watts
Jono Lee

3D Artists

Nolan Cunningham
Lindsay Jorgensen
Arnel Labarda
Jono Lee
Kalvin Lyle
Chris Mann
Tobyn Manthorpe
Alex Rodrique
Trent Oster
Mike Grills

Promotional Art

Mike Sass
Todd Grenier
Mike Leonard
Sung Kim
Marc Holmes

Additional Art

Ryan Blanchard
Kelly Goodine
Matthew Goldman
Todd Grenier
Yunkyung Kim
Sherridon Routley
Elben Schafers
Jason Spykerman
Cass Scott

Director of Art (Bioware)

David Hibbeln

Director of Promotional Art (Bioware)

Michael Sass

Director of Conceptual Art (Bioware)

John Gallagher

Audio

Audio Producer

Alan Miranda

Sound Design / Integration

David Chan
John Henke

Music

Music composed and performed by

Jeremy Soule
www.jeremysoule.com

Music production services provided by

Artistry Entertainment

SFX

Sound Effects Design

Frank Bry/Creative Sound Design
Paul Gorman / Duff Studios

Cinematics

Director

David Hibbeln

Art Director

Sherridon Routley

Lead Character Modeler

Christopher Mann

Models

Ryan Blanchard
Nolan Cunningham
Todd Grenier
Jono Lee
Sherridon Routley
Mike Spalding

Lead Animator

Tony de Waal

Animation

Carman Cheung
Chris Hale
Mark How
Rick Li
Enrique Deo Perez
John Santos
Larry Stevens
Henrik Vasquez
Ryan Blanchard

Lead Effects Animator

Ryan Blanchard

Additional Effects

Tony de Waal
Christopher Mann
Sherridon Routley

Compositing

Sherridon Routley

Additional Art

Todd Grenier
Mike Sass

Design

Lead Design

Brent Knowles
James Ohlen

Core Design Team

Rob Bartel
Dave Gaider
Drew Karpyshyn
Luke Kristjanson
Kevin Martens
Aidan Scanlan
Preston Watamaniuk

Scripting and Data entry

Andrew 'Colonel Bob' Nobbs
John Winski

System Design

Preston Watamaniuk
Rob Bartel

Additional Design:

Mike Geist
Cori May
Bob McCabe
Dan Whiteside

Manual

Brent Knowles
Trent Oster

Preston Watamaniuk
Bob McCabe
Luke Kristjanson
Jim Bishop
Keith Soleski

Production

Project Director / Producer

Trent Oster

Associate Producer

Alan Miranda

Line Producer

Keith Soleski

Co-Executive Producers / Joint CEO's of Bioware

Ray Muzyka
Greg Zeschuk

Programming

Lead Programmer

Scott Greig

Lead Tools Programmer

Don Moar

Lead Research Scientist

Mark Brockington

Assistant Lead Programmer

Don Yakielashek

Programming

Howard Chung
Mike Devine
Brenon Holmes
Noel Borstad
Paul Roffel
Sophia Smith
Rob Boyd
Ross Gardner
Dan Morris
Mark Darrah

Graphics Programming

Graphics Lead

Jason Knipe

Graphics Programming

John Bible
Peter Woytiuk

Original Graphics Engine Design

Stan Melax

Tools Programming

Pat Chan
Sydney Tang
Neil Flynn
Darren Wong
Chris Christou
Owen Borstad
Aaryn Flynn
Marc Audy

Additional Programming

Justin Smith
Charles 'Chuckles' Randall
Rob Babiak
David Falkner
Ryan Hoyle

Public Relations

Brad Grier
Teresa Cotesta
Tom Ohle

Web Team / Live Team

Live Team

Assistant Producer

Derek French

Community Manager

Jay Watamaniuk

Client Care Specialist

Dave McGruther
Programmers
Craig Welburn
Andrew Gardner

Web Team

Web Developers

Robin Mayne
Duleepa 'Dups' Wijayawardhana

Web Art

Todd Grenier

Quality Assurance

Quality Assurance Lead
Nathan Frederick

Quality Assurance
Bob McCabe
Chris Priestly
Derrick Collins
Jonathan Epp
Karl Schreiner
Kevin Booth
Scott Horner
Scott Langevin
Stanley Woo

Special Thanks

BioWare help
Jim Bishop for text editing
Raymond Prach for data entry

Administration
Richard Iwaniuk
Mark Kluchky
Theresa Baxter
Agnes Kokot Goldman
Jo-Marie Langkow
Juliette Irish

System Administration
Chris Zeschuk
Craig Miller
Nils Kuhnert
Julian Karst
Brett Tollefson
Dave Hamel

Infogrames

Production

Studio Senior VP
Jean-Philippe Agati

Vice President of Product Development
Steve Ackrich

Producer
Todd Hartwig

Marketing

Vice President of Brand Marketing
Steve Allison

Director of Marketing
Jean Raymond

Brand Manager
Mike Webster

Special Thanks:
Laddie Ervin

Public Relations

PR Manager
Matt Frary

PR Specialist
Wiebke Vallentin

Documentation

Director of Editorial and Documentation Services
Liz Mackney

Publications Manager
W.D. Robinson

Manual Design and Layout
Bruce Harlick

Marketing Services

Senior Art Director
David Gaines

Director of Creative Services
Steve Martin

Engineering Services

Senior Manager Engineering Services
Luis Rivas

Engineering Specialist
Ken Edwards

Compatibility

Compatibility Lab Supervisor
Dave 'Blonde' Strang

Compatibility Leads
Geoffrey Smith

Jason Cordero

Compatibility Analysts

Chris McQuinn
Burke McQuinn
Enoch Ornstead
Randy Buchholz

Quality Assurance

Director of QA

Michael Craighead

Certification Lead

Kevin Jamieson

Lead Tester

Mike Romatelli

Testers

Tom Andrade, Mark Brand, Tim Burpee, Tony Calabresi, Brett Casta, Sarah Cherlin, Donald T. Clay, Marshal Clevesy, Paul Duke, Jason Fitzgerald, Mark Florentino, Joe Fried, Dan Frisoli, Robb Gagne, Bobby Gilkerson, Karen Gledhill, Don Gorday III, D'Artagnan Greene, Richard Higbee, Helen Hinchcliffe, Joe Howard, Mark Huggins, Roy Husson, Miguel Jauregui, Erik Jeffrey, Jen Kaczor, Mike Krapovicky, Andrew Lemat, Jeff Loney, Arthur Long, Becky Madore, Erik Maramaldi, Clif McClure, Christopher McPhail, Lenny Montone, Matt Pantaleoni, Brett Penkul, Jason Pope, Chris Reimer, Cherilyn 'Bunnies' Rocha, Tanya Royer, Brian Scott, Tobias Seltsam, P. Tserin Sodbinow, Dave ✗Red✗ Strang, Kingsley C. Sur, Paul Swedis, Brian Swedis, Jeffery Tolleson, Ted 'The Undead' Tomasko, Carl Vogel, Mike Walkingstick

Licensing

Director, New Business Development

Tim Campbell

Online Marketing and Communication

Executive Producer

Jon Nelson

Senior Producer

Kyle Peschel

Producer

Jean-Christophe Bornaghi

Senior Web Designer

Micah Jackson

Senior Web Programmer

Gerald Burns

Black Isle/Interplay
(Original publisher)

Feargus Urquhart
Ken Rosman
Dan Kingdom
Reg Arnedo
Lisa Bucek

VO

Voice Over Producer

Bill Black, Big Fat Kitty LLC

Voice Over Director

Doug Stone
Dopig Stone Enterprises, Inc.

Voice Over Audio Engineer

Al Johnson

Additional Direction

Charles de Vries

SFX

Sound Effects Design

Frank Bey / Creative Sound Design
Paul Gorman / Duff Studios

日本語版スタッフ

Japanese Version Producer
木岡　勝利

Japanese Version Director
岡部　城　ウイリアム

SEGA NWN Localization Team
木岡　勝利
岡部　城　ウイリアム
長尾　龍介
増山　寛章
長澤　博文
市野　剛

Translation
SEGA NWN Localization Team

Product Management
中山　年郎
五十嵐　勝

Publicity and Promotion
秋山　公希

Manual and Package
作田　喜尋
小林　優
石上　悟

Tester
SEGA PC Check Team

Web Designer
栗原　淳二

Special Thanks
Paul Motion
（Inforgrames Australia）
Nicolas di Costanzo
（Infogrames Japan）
岡田　洋平
打越　領
河原　正信
小堤　正人
長谷川　勝弘
徳永　剛
亀田　直樹
島村　誠人
川上　普史
三村　健太郎
太田　有美
山口　三奈
小野　照代
桝本　菊夫
川瀬　泰久
井上　庸之

Licensing Manager
石原　信彦
坂口　悦朗

General Manager
石原　信彦
株田　実

索引

※行末に「●」がある単語は、P.240からの「付録B・用語解説」に解説があります。

略称

あ

い

う

え

お

か

き

トラブルかな？ と思ったら

トラブルかな？ と思ったときには、ユーザーサポートへ連絡する前に、まず以下のことを確かめてみてください。

インストール／アンインストールがうまくいかない

●インストールができない。
→本ソフトのCD-ROMをCD-ROMドライブに挿入して、オートランメニューから[インストール]をクリックしてインストールを行なってください（オートランメニューが表示されない場合、CD-ROM内にある「Autorun.exe」をダブルクリックしてください）。

● Windows2000を使用しており、インストール時に『権限が無い』と表示される。
→ Windows2000ではアプリケーションのインストールにPowerUser以上のユーザーレベルが必要です。システム管理者の方にPowerUser以上のユーザー権限を設定するよう、依頼してください。

●アンインストールについて
→本ソフトは、追加ファイルを多量に扱うため、アンインストール時に追加フォルダ削除の画面で「いいえ」を選択するとフォルダ内の全てのデータを削除します。そのため、ゲームをインストールするフォルダを「C:¥」や「C:¥Windows」などに設定するとお使いのコンピュータに重大な障害を引き起こす恐れがあります。**インストールするフォルダには、絶対に「C:¥」「C:¥Windows」等のフォルダを選択しないでください。**

画面表示がおかしい

●画面の表示や色がおかしくなる。
→パレットがエラーを起こしている可能性があります。ゲームを再起動してみてください。

●マウスカーソルがちらつく
→グラフィックボードによっては、マウスカーソルがちらつくときがあります。この場合は、以下の方法で解決する場合がありまが、お客様ご自身の責任において行ってください。
インストール先のフォルダを開き、ウィンドウ上部の「表示」メニューから「フォルダオプション」→「表示」を選び「登録されているファイルの拡張子は表示しない」のチェックボックスをオフにします。フォルダ内の「nwn.ini」と言う名前のファイルをメモ帳などで開き、[Video Options]の項目下にある

Enable HardwareMouse=1

という行の「1」を「0」に変更し、上書き保存します。

●ムービーが正しく表示されない、または遅い。
→ Windows98またはWindowsMeをお使いの場合、グラフィックカードによってはムービーが正しく表示されないことがあります。グラフィックカードのドライバを最新のものに更新してください。
※ドライバは弊社では配布できません。

● WindowsXPを使用しており、画面の表示がおかしくなる。
→ WindowsXPに同梱されているグラフィックドライバはOpenGLに対応していないため、誤動作の原因となります。グラフィックカードの販売元から配布されている、最新のグラフィックドライバに更新してください。
※ドライバは弊社では配布できません。

●高解像度に設定したとき、対応しているはずのリフレッシュレートが表示されない
→ゲーム内のオプション画面やコンフィグ設定から解像度を変更した場合、まれにゲームが無効なリフレッシュレートを選択する場合があります。この場合は、以下の手順でリフレッシュレートを設定してください。
インストール先のフォルダを開き、ウィンドウ上部の「表示」メニューから「フォルダオプション」→「表示」を選び「登録されているファイルの拡張子は表示しない」のチェックボックスをオフにします。フォルダ内の「nwn.ini」と言う名前のファイルをメモ帳などで開き、[Display Options]の項目下にある

RefreshRate=

という行の右辺に、適切なリフレッシュレートを入力して上書き保存してください。もし適切なリフレッシュレートがわからない場合は、60と入力してください。

●画面に一部の文字が表示されない。
→ネヴァーウィンター・ナイツ日本語版では、一部の第二水準漢字はサポート外となっています。より単純な漢字を使用するか、ひらがな・カタカナを使用してください。
→申し訳ありませんが、本ソフトは英語圏のプログラムを移植しているため、一部のウィンドウにおいて日本語表示幅に制限が出ております。
→ゲーム内では半角カタカナは表示されませんので、必ず全角カタカナを使用してください。ツールセットのモジュールを作成しているときに入力は可能ですが、実際にゲームを立ち上げた後では、文字化けの原因になります。

●英語で表示されるメッセージがある。
→ nwupdate（自動アップデートユーティリティー）、nwhak.exe（Hakパック作成用ユーティリティー）、nwcontbuild.exe（自作コンテンツの自動インストーラ作成ユーティリティー）、nwcontinst.exe（nwcontbuildで作った物を自動インストールするユーティリティー）は英語表記となります。

ゲームが正しく起動／終了しない

●「プレイディスクをセットしてください」というメッセージが出る。

→ CD-ROM ドライブにプレイディスクは入っていますか？本ソフトはプレイディスクが入っていないとゲームを起動できません。

→お使いのCD-ROMドライブによっては、インストール直後に、プレイディスクがドライブに入っている状態でも「ネヴァーウィンター・ナイツ　プレイディスクをドライブにセットしてください。」と要求される事があります。この場合は、一度コンピュータを再起動した後、オートランランチャーメニューから「プレイ」を選択してください。

●強制終了してしまう。

→パワーマネージメントまたはパワーセーブを使用していませんか？　もし使用している場合は、設定をOFFにしてください。ゲーム中に使用していると誤動作の原因になります。

●最小化するとゲームの動作がおかしくなる

→セーブ／ロード中にゲームの最小化をしないでください。ハングアップ等、誤動作の原因になります。

ゲームの動作がおかしい

●ゲームの動作が遅い。

→デスクトップの色数が32ビットカラー(True Color)になっていないと、動作速度が低下する原因となります。Windowsのスタートボタンから[コントロールパネル]→[画面]→[設定]→[画面の色]（Windows XPの場合）で、色数がTure Color（32ビット）になっているかご確認ください。

●日本語入力を使った後、ゲームの動作がおかしい

→キャラクター名、セーブデータ名、アカウント名(マルチプレイヤー接続時)、パスワードに日本語入力(2バイト文字）を使用しないでください。必ず半角英数字を使用して入力してください。

●しばらく放っておくとゲームの動作が遅くなる。

→ゲーム中にパワーマネージメント（電源管理機能）またはパワーセーブを使用していると、誤動作の原因となります。使用している場合は無効にしてください。

●セーブに時間がかかるようになった。

本ソフトをインストールする直前や、ゲームをしていないときに定期的にデフラグをすることによって、セーブにかかる時間が改善される場合があります。

●パフォーマンスを上げるには

本ソフトは、初めて起動する際に自動的に最適の設定を割り当てます。コンフィグ設定やオプション画面から、画像の質などを手動で設定できますが、お使いのシステム環境によっては動作が遅くなる原因となります。ゲームの動作が遅い場合は、下記のオプション設定をスピード優先に設定してください。

ビデオ・オプション→グラフィック全般の質
ビデオ・オプション→キャラクターの影ディテール
ビデオ・オプション→環境陰影の描画
詳細ビデオ・オプション→草
詳細ビデオ・オプション→風効果（草）
詳細ビデオ・オプション→ダイナミック照明の数
詳細ビデオ・オプション→光源による陰影効果
詳細ビデオ・オプション→アンチエイリアス
詳細ビデオ・オプション→テクスチャアニメーション
詳細ビデオ・オプション→キャラクター上に環境マップ
詳細ビデオ・オプション→高品質視覚効果

※水面反射効果やダイナミック照明、アンチエイリアスなどのオプションは、グラフィックカードによっては対応しておりません。

●マルチプレイヤーモードでサーバーに接続できない。

→ルータやファイヤーウォールを通してマルチプレイをするためには、幾つかのポートを開放しておく必要があります。詳しい設定方法については、Readmeをお読みください。

BGM・効果音がおかしい

● WindowsXPを使用しており、サウンドがおかしい。

→サウンドカードにCreative社製Soundblaser Liveを使用している場合、WindowXP同梱のデフォルトドライバを使用していると、サウンドが正常に再生されなかったり、動作が不安定になる場合があります。サウンドカードの販売元から配布されている、最新のサウンドドライバに更新してください。
※ドライバは弊社では配布できません。

●音量のバランスが悪い。

→ Windowsのボリュームコントロールで音量のバランスを調節してください。

最新情報いっぱい！
SEGA®のインターネットサイト！

セガ公式サイト

INTERNET インターネット

⬇セガ公式ホームページ

http://sega.jp/

⬇PCソフトの情報を満載！セガPCのホームページはこのURLにアクセス!!

http://sega.jp/pc/

★セガPCディスクは修理できません。何か支障がございましたら、セガPC ユーザーサポートセンターまでお問い合わせください。

この商品に関するお問い合わせ先

セガPC ユーザーサポートセンター

受付時間 10：00〜18：00 月〜金（祝日及び弊社指定休日を除く）

ナビダイヤル **0570-000-354**

※0570より省略せずにおかけください。　※通話料金がかかります。

- ●セガPC ユーザーサポートセンターではテクニカルサポートのみ行います。ゲームの攻略法に関するご質問にはお答えできませんので、あらかじめご了承ください。
- ●セガPCに関するお問い合わせは、上記以外の番号ではお受けできません。

本作を始め、SEGA PC のローカライズゲームの情報・サポートや BBS をご用意！

SEGA PC LOCALIZED GAME OFFICIAL SITE

http://sega.jp/pc/baldurs/

CDキー番号

インストール時に必要となりますので、大切に保管して下さい。

[redacted]

675-0665